パソコンゲーム情報誌

昭和60年2月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第2号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985
2月号

特集
なぜアップルなの？

緊急"試乗"レポート

ファミリーコンピュータ
F1レースに大旋風!!

熱闘!!ザ・スポーツ・ゲーム

創刊2号

アップルの最新鋭パーソナルコンピュータ

Apple IIc

■仕　様
CPU 65C02(CMOS版)／RAM 128KB／ROM 16KB
5インチフロッピーディスクドライブ内蔵
5.7cm(高)×30.4cm(幅)×28.5cm(奥行)　3.4kg(重量)
オプション／増設用FDドライブ、マウス、ジョイスティック、イメージライター、LCDフラットパネルディスプレイ、専用ディスプレイ

Apple Computer

¥298,000

写真の専用ディスプレイとマウスはこの価格に含まれません。
マークはアップルコンピュータの登録商標です。

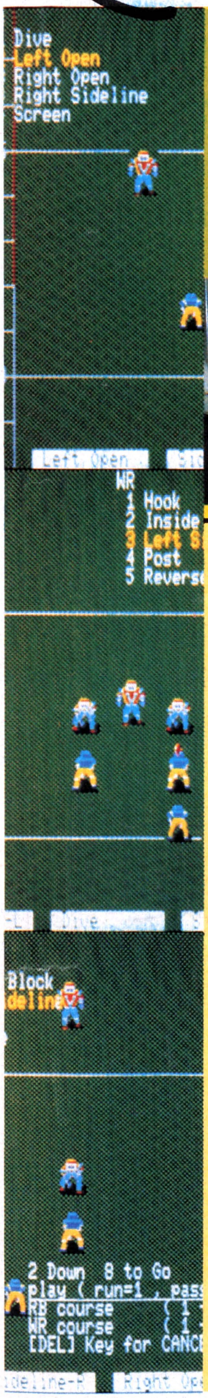
Canon キヤノン販売株式会社

●Apple IIcの世界がよくわかる小冊子「nice IIc you－APPLE EXPRESS－」を差し上げます。ハガキに資料請求券を貼り、下記までお申し込みください。
アップル営業部●東京／〒108東京都港区三田3-11-28 (03)455-9131●大阪／〒530大阪市北区中之島3-2-18住友中之島ビル (06)444-6020
●札幌／(011)231-1313 ●仙台／(0222)67-3981 ●名古屋／(052)565-0911 ●広島／(082)244-4615 ●福岡／(092)411-2394

資料請求券
Apple IIc
BEEP1月号

Canon
これが、Soft Player
パソコンは、もうここまで来ているんだ。まさにソフトプレイヤーApple IIc。本体にディスクドライブを内蔵してとってもコンパクト。そのハードについては、あのアップルの作品だから保証付。それはさておき、このApple IIc、ゲーム、ワープロ、ビジネス、学習、言語……と、16,000種類もの本場アメリカのソフトが、走らせられると言うのだから、これこそソフトプレイヤー。ソフトの開発に技術を開放してきたソフトアップルならではの1台。因みに、ソフトを1日1本クリアーするとして、16,000日もかかる。これはもう、とてつもない数字であることがおわかりいただけると思う。さあ、どのソフトから手をつけるか、充分に迷っていただこう。そして、この小さな怪物、Soft Player、Apple IIcで、楽しい人生を始めてしまおうではないか。

ゲーム・ゲームで目がまわる



129 BEEPERにシーズン・オフなんてない
熱闘！ザ・スポーツゲーム
VSゲーム編/球技編
/番外リング編

136 パソコンおじんの二言五言〈2〉 岩本久則
キーボードの外は別宇宙

138 トークレビュー〈2〉
パソコンとギャルは仲よくできるの？
シンコクにしてハチャメチャなトークレビュー。
その結末は――。

142 ホビーマシンで手作りゲーム〈2〉 浮田利康
〔セガSC・SGシリーズBASIC LEVEL III編〕

146 ファンタスティックR.P.G.ナイト〈2〉 ELIZA
ROLEってROLLなの？

148 ここが嫌いだ！〈2〉 **わたしは**
いま話題のエミーが
嫌いだ！ 松沢孝治

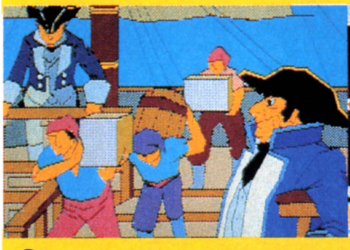
150 **Quiz Panic**
バグさがし/しりとり城からの脱出

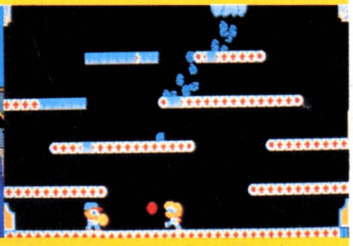
153 **SOFT JUNGLE**
ゲームソフトなんでもドーンと来い！

154 いまおいしいのはこれだ!! **ベストヒット21**

156 **アミューズメントゲーム人気10**
★今月のスポット
ホビーマシンゲームトップ10

157 **おもしろソフト情報局**
謎の頭脳集団の挑戦に立ち向かえ!!





166 テレビゲームはますますエキサイト！
ホビーソフト・レビュー

172 新作ソフト勢ぞろい
デビューあべにゅう

©(株)ナムコ

●CP/M,CP/M-86,MP/MはDigital Research社 ●MS-DOSはMicrosoft社 ●FLEXはTSC社 ●UCSDp-Systemはカリフォルニア大学理事会 ●RACET NECDOSはRACET COMPUTES社 ●SB-80,SB-86はLIFEBOAT ASSOCIATES ●WORDSTAR, MAILMERGE, SPELLSTAR, WORDMASTER, CALCSTAR, DATASTAR, SUPERSORT, INFOSTARはMicroPro社の各メーカーの登録商標です。
その他プログラム名、システム名、CPU名は一般に各メーカーの登録商標です。本文中では〝TM〟、〝Ⓡ〟マークは明記していません。●本誌に掲載されたすべてのプログラムは著作権法上個人で使用するほか無断で複製することを禁じられています。
■日本ソフトバンク

Beep

ゲーム ゴコロ わくわく

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985 2月号

◑アートディレクター・表紙イラストレーション／下田一貴

8 緊急"試乗"レポート

F1レースに大旋風!!

―― ファミリーコンピュータ F1レース 徹底研究！ ――

15 特集 **なぜアップルなの？**

16 ユーザーに聞いてみよう

18 さわってみようアップル

東京アップルSTREET

ここならさわれる全国アップル・ショップ

24 かじってみようアップル

これがNEWアップルだ!!

アップル神話を支えるソフトウェアハウス

ブローダーバンドの場合

もうすぐキミのマシンでも楽しめる

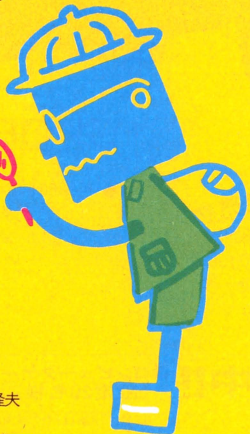
アップル移植予定ソフト

今すぐ楽しめる移植版カタログ

38 味わってみようアップル

アップルフリークは陽気なリンゴ 桃園隆夫

41 最新アメリカアップル通信



44 特別企画 **MEGA ORBIS**

壮大なスケールで展開する宇宙叙事詩

そのストーリーをつくるのはキミだ!!

50 プリンス・コルマ探偵局

52 デミフォンの逆襲

イラスト・ストーリー／プログラム〈PC-8801/mkII〉

71 ジューシー・プラネット

プログラム〈MSX用〉

88 MEGA ORBIS版図②

78 発見！面白デジタリアン〈1〉● 大月ちずる

女子高生の制服にこだわる鷲見クンは、意外に明るいパソコン少年であったのだ

81 オリジナルプログラム満載

Beep Load

●キャラクターエディタ・PC-88／mkII ●万里の長城・PC-80／mkII 88／mkII ●UPNUP・PC-80／mkII，88／mkII ●BEEPめくり・FM-7／NEW7／77 ●ダウンタウン・X1 ●数あてゲーム・ファミリーコンピュータ

116 TINYANのアイデアファイル〈2〉 PC-60／mkII,66

120 Beeper試写室「メトロポリス」

123 びーぴんぐルーム

126 読者プレゼント

◑エディトリアルデザイン――㈱ポパイ （下江一／上條正／柴田礼子／広川清美／内山由美）
◑イラスト――浅井真澄／大月ちずる／佐藤敏己／佐藤道明／沢田としき／嶋岡誠一郎／高橋雅之／とよたかずひこ／NIKOV／長谷川博紀／山田えいし
◑フォト――浜崎 昭／杉山和美／須藤英一

SST

TRINITY

P.P.P.P...COMPUTER

Tar no see Game You eh Game!
Car zork no "D" an run
Run Run Run...
A soon day me lever
Hit age "Chigau" yo This Game.
Do you understand?

FM-7でちまちまが見れる!
1月22日発売!!
PC-9801/E/FもVer.UPで
1月22日発売!!

- SMC-777/C3.5FD……………… ¥6,800
- PC-9801/E/F 5FD……………… ¥6,800
- PC-8801/mKII
- X-1
- FM-7/NEW7
  CT2本組………… ¥4,800
  5FD……………… ¥6,800

BUSINESS TOUR
ビジネス・ツアー

- PC-8801/mkII 5FD……… ¥6,200
- PC-8801/mkII CT……… ¥4,200
- PC-9801/E/F 5FD……… ¥6,200
- FM-7/8/NEW7 CT……… ¥4,200
- X-1/C CT……………… ¥4,200

FREE WAY
フリーウェイ

毎月抽選で
ラジコンバギー………1名
モデルカー…………2名
プレゼント!

- PC-8801/mkII
  CT ¥3,800
  5FD ¥5,800

オリジナルグッズ
プレゼント
当社製品の応募シールをお送り下さい。毎月抽選で豪華なオリジナルグッズをプレゼント致します。

TROP WAY
トロップウェイ

毎月抽選で1名様に
X1ターボプレゼント!

- X-1/C・D CT ¥4,500
  3FD ¥6,500

SPACE DIAMOND
スペースダイヤモンド

抽選で毎月10名様 スペースプラモプレゼント!
- PC-8001mkII/8801/mkII CT ¥3,800 5FD ¥5,800

EGGY
エギー

PC-88版 2月中旬発売!!
- PC-6001/mkII CT ¥4,200
- X-1 CT ¥4,200
  3FD ¥6,200
  5FD ¥6,200

CHOBIN
チョビン

- PC-8801/mkII
  CT ¥3,800
  5FD ¥5,800

速報
- X-1版 羨望のカーレースゲーム近日発売!!
- PC-88版 アクションアドベンチャー RELICS開発中!!

Toshitaka

アメリカ西海岸割引ツアー申込者募集中!!

旅行期間:3月20日(水)~26日(火)7日間
旅行費用:¥288,000
旅行日程:東京→サンフランシスコ3日間<市内観光,希望者はシリコンバレー視察(オプショナルツアー),自由行動>→ロサンゼルス3日間<市内観光,自由行動>→東京
※その他、各オプショナルツアーがあります。

●コンピュータゲームのルーツを求めてアメリカを旅しよう!
(限定20名様)
主催:藤田トラベルサービス　旅行代理店:(株)トラベルフジ
お問い合わせ:ボーステック(株) TEL.(03)801-2301 担当/石塚仁司
●この旅行条件は昭和59年2月1日を基準としておりますので、公示されている運輸機関の運賃改訂により変更される場合があります。また、日本発着航空運賃については、昭和57年8月3日政府認可航空運賃を基準としております。

コンピュータのよりよい活用をめざす。
BOTHTEC®

ボーステック株式会社
〒116 東京都荒川区西日暮里2-41-16
TEL.03(801)2301(代表)

●通信販売も行なっております。ご注文の際は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申込下さい。(送料無料)
尚、お急ぎの方は、速達代金300円追加して下さい。

ホントのスパイが、震えたらしい。

君の知能の限界に挑戦するハードボイルド・アドベンチャーゲーム、「デス・トラップ」。
もう、君は面白さの罠から逃れられない。

「デス・トラップ」。それは、君自身が体験できる、スリリングなハードボイルドストーリーだ。超A級スパイ、ベンソンに身をやつし、敵国ゲリラに拉致された細菌兵器の権威、ジタン博士を救い出す、息もつかせぬストーリー展開。君は単身、南アフリカの某国に乗り込み、深いジャングルの中にひそむ敵国ゲリラの手から、博士を奪還しなくてはならない。しかし、その途中で君を待ち受ける、野獣、謎の老人、セクシーな美女、そして巧妙に仕掛けられた死の罠(デス・トラップ)。リアルなタッチの180画面にもおよぶグラフィックが、君を夢中にさせてくれることだろう。

ドラマのハイライトを、少しだけ紹介しよう。

ハイライトシーンを紹介したところで、「デス・トラップ」のゲームの面白さは半減するものではない。むしろ、君は一刻も早くディスクを手にしたいと思うはずなのだ。

●#1(TALK CITY)

ここはまさに、映画の導入部だ。先に進むのも、ごく常識的な入力でアップテンポに行なえるはずだ。君は、ゆっくりと「デス・トラップ」の世界に引き込まれてゆく。ジタン博士が誘拐されるイントロの後に、君(ベンソン)の部屋が映し出される。そして、ドアの下には、一通の手紙が差し込まれた。

●#20(飛行場)

さて、装備は万全だろうか。単身敵国に乗り込むために、君の選んだ備品のリストは、果たして正解だったのだろうか。しかし、悩んでいるヒマはない。政府さしまわしのジェットに乗り込んで欲しい。その前に……………………。君の恋人、ジャスミンが行く手をはばんでしまった。彼女は敵ではない。君の危険な任務を知っての行動だ。さあ、君はどう彼女をあしらうのか。

●#46(岩山)

ここまでたどりついた君は、一流のスパイといえる。しかし、超一流であるかどうかは、この後の君次第だ。岩山の奥から聞こえてくるかすかな声。そして、目の前には、ドクロの山。君はどう判断するのか。ところで、君は物資の箱を見つけてきただろうか？危険度は、ますます高まってくる。9つの場面をSAVEできる機能をフルに活かして、罠を打ちやぶってゆかなければならないのだ。

●#59(イヴの小屋)

君はスパイだ。しかし男でもある。目の前にいるセクシーな美女、イヴに君はどうアクションするのだろうか。相手が女だと油断していると、とんでもない事態になりかねない。
さあ、女にかけては百戦練磨の君は、どう彼女に立ち向かうか。君の持ち物を見ることだ。

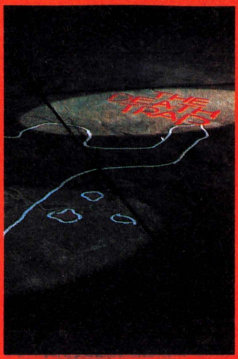
●#81(砂漠)

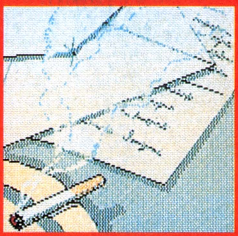
もちろん、砂漠なんかには足を踏み入れたくはない。しかし、補給物資が投下されたとなれば仕方がない。しゃく熱の砂漠を君は進む。熱い、とにかく熱い、流れ出る汗もかわききった頃、君はある失敗に気づくかもしれないが。

物語は、始まったばかりだ。君の健闘を祈る。

「デス・トラップ」では、**1,000単語もの入力が可能。メッセージ総数は11万字以上搭載**(98版)した。さらに、ローマ字カナ変換入力搭載。(例)ローマ字カナ変換〔入力〕miru hebi→〔表示〕ミル ヘビ／英語、カナ混在入力→LOOK ヘビ、ミル SNAKEなどが可能。

●PC-8801/mkII対応(5″2D 3枚組)
●PC-9801F対応(5″2DD 2枚組)
●FM-7/NEW7対応(5″2D 3枚組)
定価各9,800円(〒400)





デス・トラップ

PC-8801/mkII　PC-9801F　FM-7/NEW7

※PC-9801Fの場合、漢字メッセージが出ます。
※このゲームでは2ドライブが必要です。

企画制作 **SQUARE**
株式会社 電友社 〒223 横浜市港北区日吉本町1776 小島ビル3F
PHONE 044(63)6201

発売元
株式会社アスキー
■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。お問い合せ、カタログの請求は、〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル PHONE 03(486)7111(代)

欲しいソフトを
ニューメディアから手に入れる。
ELEKID トライアルに、参加しませんか？

SOFT BANK

ELEKIDとは

ELEKIDは、電電公社の超大型コンピュータ(DEMOSセンター)に登録されているソフトウェアの中から、ご希望のソフトウェアを全国(15店)にあるパソコン ショップに設置された端末機によって取り出すことのできる、画期的なシステムです。

ソフトウェアは電話回線を介して1200ボーの転送速度で送られます。同時に特殊なデータレコーダによって目的とするパソコンのフォーマットに合わせてセーブされます。

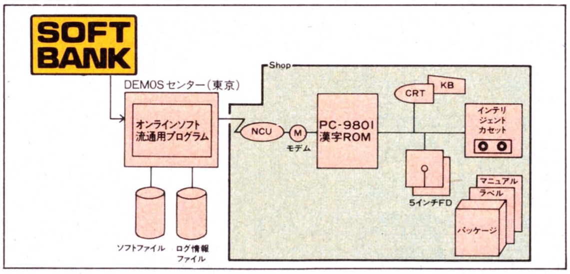
対象パソコンはNEC PCシリーズ、富士通 FMシリーズ、シャープ MZシリーズと種類も豊富です。

■操作手順は、簡単

パソコン ショップに設置した端末機よりDEMOSセンターを呼び出し、希望するソフトウェアの番号をパソコンに入力するだけです。センターからソフトウェアが転送されて、数分後には、自動的にソフトが出来上がります。

※本実験期間中は、テープ作成まで約10分程かかると思われます。

■Elekid System概念図



■エレキッドはここでお求めになれます！(実験協力店)

札　幌　九十九電機札幌1号店
仙　台　DAC仙台東口店
東　京　西武百貨店池袋店、丸井吉祥寺店、丸井新宿テクノ館、ラオックス中央店、ヤマギワテクニカ
静　岡　すみやパソコンアイランド
名古屋　栄電社本店テクノ館、コムロード
大　津　西武百貨店大津店
大　阪　J & Pテクノランド
神　戸　星電社C スペース
福　岡　ベスト電器福岡本店、カホマイコンセンター

PC-8801/mkII

商　品　名	メーカー名	価　格
倉庫番	シンキングラビット	3,400
ホイホイ	光栄	3,500
四人麻雀	テクノソフト	4,000
バックギャモン	テクノソフト	4,000
ゴルフアイランド拡張コース①	テクノソフト	2,000
ゴルフアイランド拡張コース②	テクノソフト	2,000
ゴルフアイランド拡張コース③	テクノソフト	2,000
ゴルフアイランド拡張コース④	テクノソフト	2,000

FM-7/8

商　品　名	メーカー名	価　格
不思議の国のアリス	マイクロキャビン	3,500
☆ミッドナイトコマンダー	マイクロキャビン	3,800
☆名探偵登場！	クリスタルソフト	4,500
☆倉庫番	シンキングラビット	3,400
☆クフ王の秘密	光栄	4,500
☆ゴルフアイランド拡張コース①	テクノソフト	2,000
☆ゴルフアイランド拡張コース②	テクノソフト	2,000
☆ゴルフアイランド拡張コース③	テクノソフト	2,000
☆ゴルフアイランド拡張コース④	テクノソフト	2,000
バックギャモン	テクノソフト	4,000
ホワイトホール	テクノソフト	3,500
ザ・スターワールド 2	テクノソフト	3,500
プラネットウォーズ	テクノソフト	3,500

☆FM-7専用

MZ-700

商　品　名	メーカー名	価　格
バッグギャモン	テクノソフト	4,000
スネーク&スネーク	テクノソフト	3,300
タンク・タンク	テクノソフト	3,300

MZ-2000/2200

商　品　名	メーカー名	価　格
不思議の国のアリス	マイクロキャビン	3,500
バックギャモン	テクノソフト	4,000

(注) 登録ソフトは今後、大幅に増やす予定です。

仙台営業所：〒980宮城県仙台市二日町12-30 日生勾当台西ビル TEL.0222(63)0907 FAX.0222(63)0924 GII

名古屋営業所：〒460名古屋市中区栄5-26-39 タカシマ名古屋ビル6F TEL.052(261)7215(代) FAX.052(261)6966 GII

広島営業所：〒730広島市南区東荒神町3-35 広島オフィースセンター3F TEL.082(263)8683 FAX.082(263)8247 GII, GIII

福岡営業所：〒810福岡市中央区天神4-8-25 ニッコービル6F TEL.092(752)0177(代) FAX.092(752)0179 GII, GIII

Elekid

第1次トライアルスタート

ソフトウェアリスト

PC-6001/mkII/6601

商　品　名	メーカー名	価　格
ストーンパニック	アスキー	3,800
ミステリーハウス	マイクロキャビン	3,800
ダイヤモンドアドベンチャー	マイクロキャビン	3,500
聖なる剣	クリスタルソフト	4,200
名探偵登場!	クリスタルソフト	4,500
バックギャモン	テクノソフト	4,000
ゴルフアイランド拡張コース②	テクノソフト	2,000
ゴルフアイランド拡張コース③	テクノソフト	2,000
ゴルフアイランド拡張コース④	テクノソフト	2,000

PC-8001/mkII

商　品　名	メーカー名	価　格
ブーメラン	アスキー	3,800
忍者屋敷	クリスタルソフト	4,200
☆ 倉庫番	シンキングラビット	3,400
クフ王の秘密	光栄	4,500
銀河戦略	光栄	3,500
☆ 四人麻雀	テクノソフト	4,000
バックギャモン	テクノソフト	4,000
☆ ゴルフアイランド拡張コース①	テクノソフト	2,000
☆ ゴルフアイランド拡張コース②	テクノソフト	2,000
☆ ゴルフアイランド拡張コース③	テクノソフト	2,000
☆ ゴルフアイランド拡張コース④	テクノソフト	2,000
マッドファイター	テクノソフト	3,300
プリンセスレスキュー	テクノソフト	3,300

商　品　名	メーカー名	価　格
ミサイルパニック	テクノソフト	3,300
スペースフラッパー	テクノソフト	3,300
ネイラー&モンスター	テクノソフト	3,300

☆PC-8001mkII専用

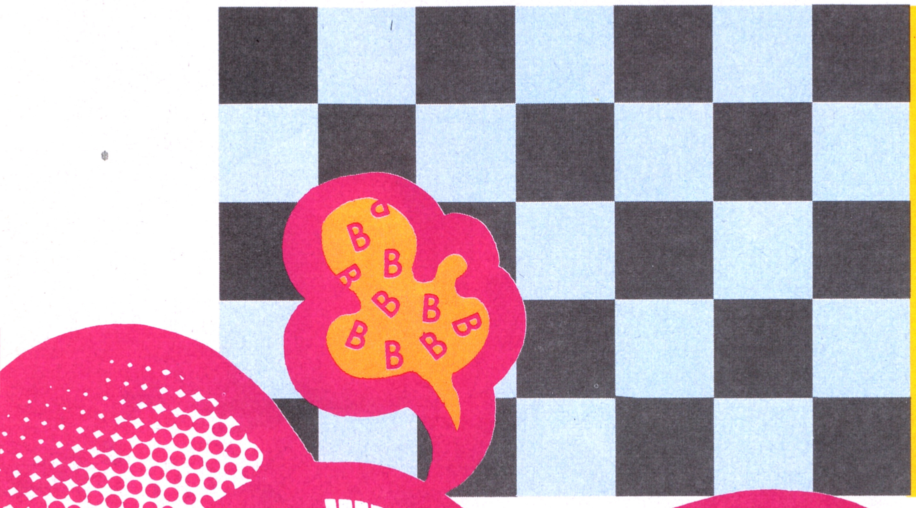
株式会社 日本ソフトバンク

本社：〒102東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル2F TEL.03(263)3598 FAX.03(263)3660・03(234)3285 GII, GIII

大阪支店：〒542大阪市南区難波千日前5-19 河原センタービル3F TEL.06(644)0191 FAX.06(644)0160 GII, GIII

札幌営業所：〒064札幌市中央区北二条西二丁目 STV北二条ビル TEL.011(222)6025(代) FAX.011(222)5105 GII

レースに大旋風!!



このたび任天堂は、F1レースに進出することを決定した。独自にF1マシンを開発し、さらに、F1レース用のサーキットを10コースも新設するという、壮大なものである。

今回、BEEP特派のレーサーが任天堂のニューマシンを試乗し、新サーキットのうち3コースをテストランすることになった。

試乗目的は、任天堂ニューマシンのポテンシャルを最大限にひき出し、各コースにおける走り方、他車とのかけひきを徹底的に研究することにある。

はたして任天堂ニューマシンは、今年のGPを制覇できるだろうか。

緊急"試乗"レポート

F1

ファミリーコンピュータ

F1RACE徹底研究

木下　淳博

ドライビングテクニックに自信のあるキミなら、当然、LEVEL 3からだろう！

●任天堂F1マシン
衝撃の性能！

1月5日 午前8時30分 任天堂ニューサーキットには、うっすらと朝霧がかかっていた。GPスタート前の油まみれのF1マシンも美しいが、霧の中にぽっかりうかぶシルエットもまたドライバーをひきつけるものだ。

基本構造	直列
シリンダ数	4
ボア	89mm
ストローク	60・4mm
総排気量	1497・2cc
圧縮比	6・8対1
最高出力	710bhp（1万8200rpm）
バルブサイズ	（吸）35・64mmφ （排）30・58mmφ
バルブ・リフト	10・75mm
バルブタイミング	102dpℓ

1・5ℓターボとしては申し分のない性能であろう。

ところが、いざマシンにもぐりこむと、ただものではないことがすぐにわかる。

まず驚くのは、ペダルである。な、なんと、クラッチペダルがないのである。ミッションは？と思い、手で探ると、なんと、2速なのである！じつはこのマシン、2速オートマだったのだ。

市販車の多くがオートマであるとはいえ、F1マシンにオートマを採用するとは、なんとも斬新なアイデアである。

わたしは、オートマであることに多少の不安と興味を覚え、恐る恐るSTARTボタンを押した。

ニュートラルで全開にすると、すさまじい爆音とともに、液晶タコメーターが一気にレッドゾーンまで吹き上がる。レスポンスは異常なまでによい。

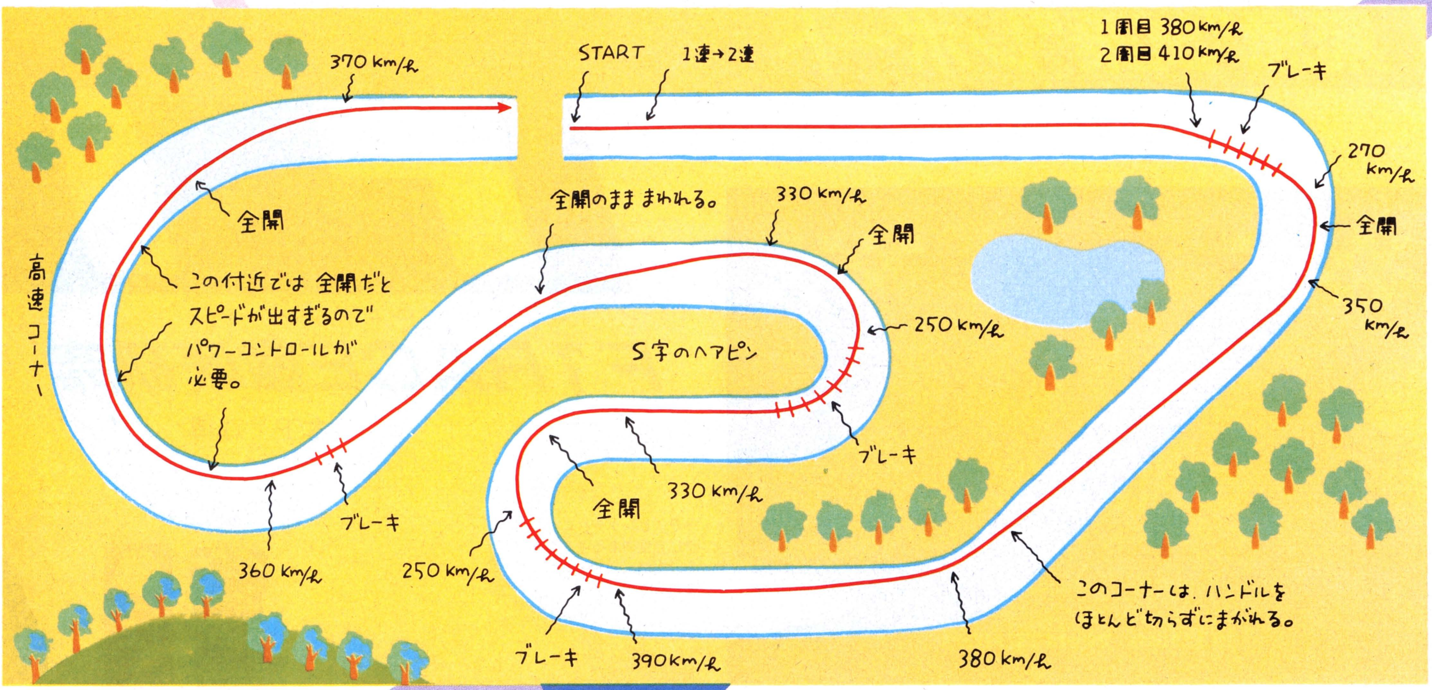
メシュランのF1撤退を考慮して、タイヤは、マシンの左側にハード、右側にソフトのペレリを履いていたが、マキシマムトルクでスタートすると、リアが思いきり鳴り響いた。

この直後、私は失神寸前になった。通常のF1マシンの発進加速が〈0→100km／h〉約4秒なのにたいし、このマシンは1・8秒なのだ。BMW318iで約11秒、ポルシェ911ターボでも約6秒であることを考えると、まったくの異次元マシンといえよう。

フル加速で第1コーナーに向かうと、一気に400km／h近くまで上がる。第1コーナー直前、恐ろしいばかりの加速性能に圧倒され、早めにブレーキワークに入ると、その制動性能も驚異的であった。400km／hであった車速が、あっという間に300、200と落ちていくのである。ブレーキにカーボンファイバーのディスクローターを使用しても、ここまでの減速性能は得られないであろう。この制動性能があってこそ、マシンのパワーを十二分に発揮できるのである。

さて、コーナーにおける最大のポイントはステアリングのセッティングである。しかし、このマシンは、オーバーステア固定なのである。わたしやワトソンのように、オーバーステアを好むレーサーには向いているが、ラワダやプロストのように、弱アンダー好みのレーサーにとっては、マシンが不安定に感じられるかもしれない。しかし、このステアリングの切れ味は申し分ないといえよう。制動を誤るとテールが流れ、アウトに大きくふくらむが、なぜかスピンの不安はない。立ち上がりでもカウンターを当てる必要がなく、ソーイングのみでカバーできる。

発進加速同様、中速域の加速も申し分がなく、コーナーの立ち上がりは、ブッチギリのチャンスである。まさに手足のようなマシンといっても過言ではない。



●サーキットのテストラン 3コースを徹底研究

〈サーキットNo.3〉クラッシュだけは避けたいものだ！

このコースは、LEVEL1の第3コース、LEVEL2の第1コースとして使われる。

ここを1周50秒以内で2周しなければならない。うまく走れば2周83秒で走れるので、時間的にはかなりの余裕がある。

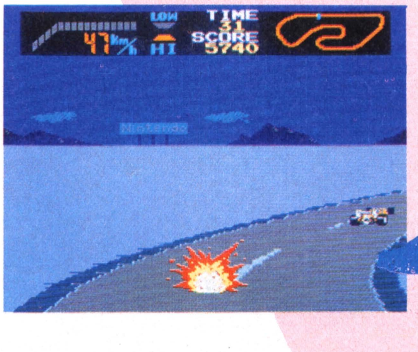
しかし、ひとたびアクシデントが起こるとひとたまりもない。レース用のオクタン価の高いガソリンに火がまわり、一気にマシンごと火だるまになる。しかし、さすがは任天堂チームである。すぐにドライバーを交代させ、発進することができるのだ!? しかし、ここでフル加速しても、最終的には約6秒のロスタイムになる。1周のうちに2度クラッシュすると、よほどのことがないかぎり2周目には入れなくなるのでクラッシュだけは避けたい。命あってのF1レースである。

リアを鳴らしてフル加速すると第1コーナーまでに380km/hに達する。コーナー直前でインに切りこみブレーキをかけると、リアを鳴らしてスライドし、アウトのダートにつっこむ。うまくつっこめばポールに当たらないので、タイミングをつかんでほしい。コーナーの2/3付近でインに切りながらフルスロットルにすると、コーナーをぬけるあたりではテールが再び流れ、350km/hまであげることができる。つぎのゆるいカーブは、インからつっこめば、ほとんどハンドルを切らずにぬけられる。

つぎのS字ではパワーコントロールと全開のタイミングが決め手となる。適度に減速することもさることながら、クリッピングポイントをうまくおさえ、いかに速くコーナーをぬけるかがポイントとなる。しかし、アウト側に他車があった場合は、あせらずにゆっくりぬけるのもコツである。場合によっては、1速に落として、エンブレを使う。

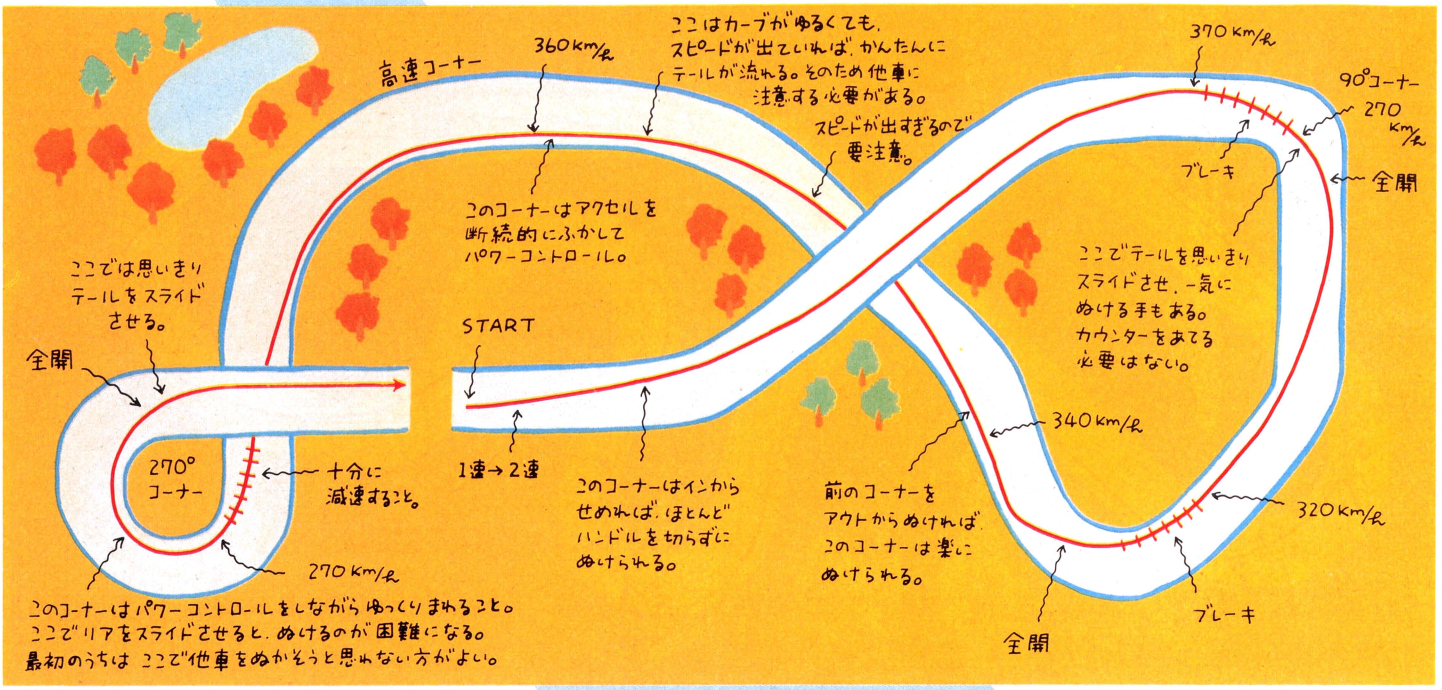
S字をぬければあとは楽勝。最終コーナーはアクセルを断続的にふかし、うまくスピードをコントロールして、他車に接触しないように注意すればよい。

最終コーナーをぬける直前で、インからフルスロットルにすると、テールを流して加速し、コーナーをぬけるあたりでは370km/hにまで達する。その調子で2周目に入れば、第1コーナー手前では410km/hのコースレコードをマークできる。



F1 レースにおけるミスは死を意味する。写真の彼はブレーキングを誤ったために、帰らぬ人となった

サーキットNo.4



〈サーキットNo.4〉恐怖の270度コーナーがポイントだ！

このコースは、LEVEL1の第4コース、LEVEL2の第2コースに使われる。

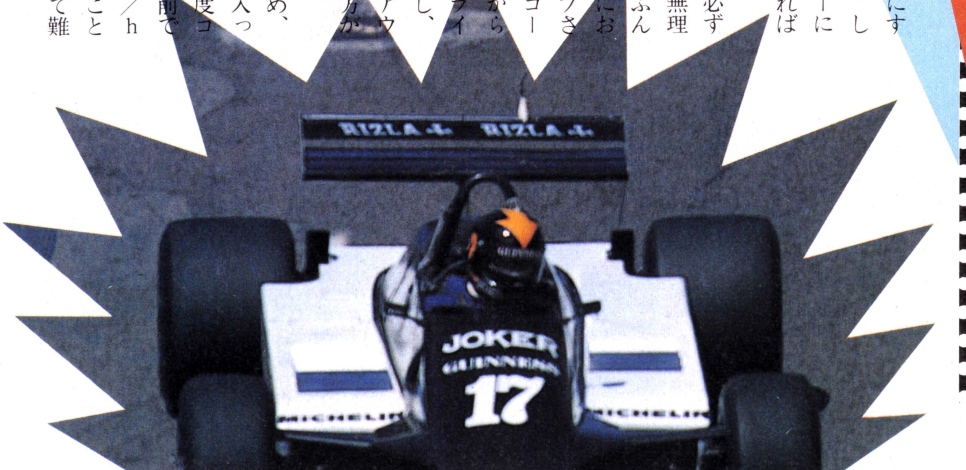
このコースは1周45秒以内で2周まわらなければならないが、全体的にカーブはゆるく、それほど困難なコースではない。しかし、コースの最後に恐怖の270度コーナーがあるので十分な注意が要求される。

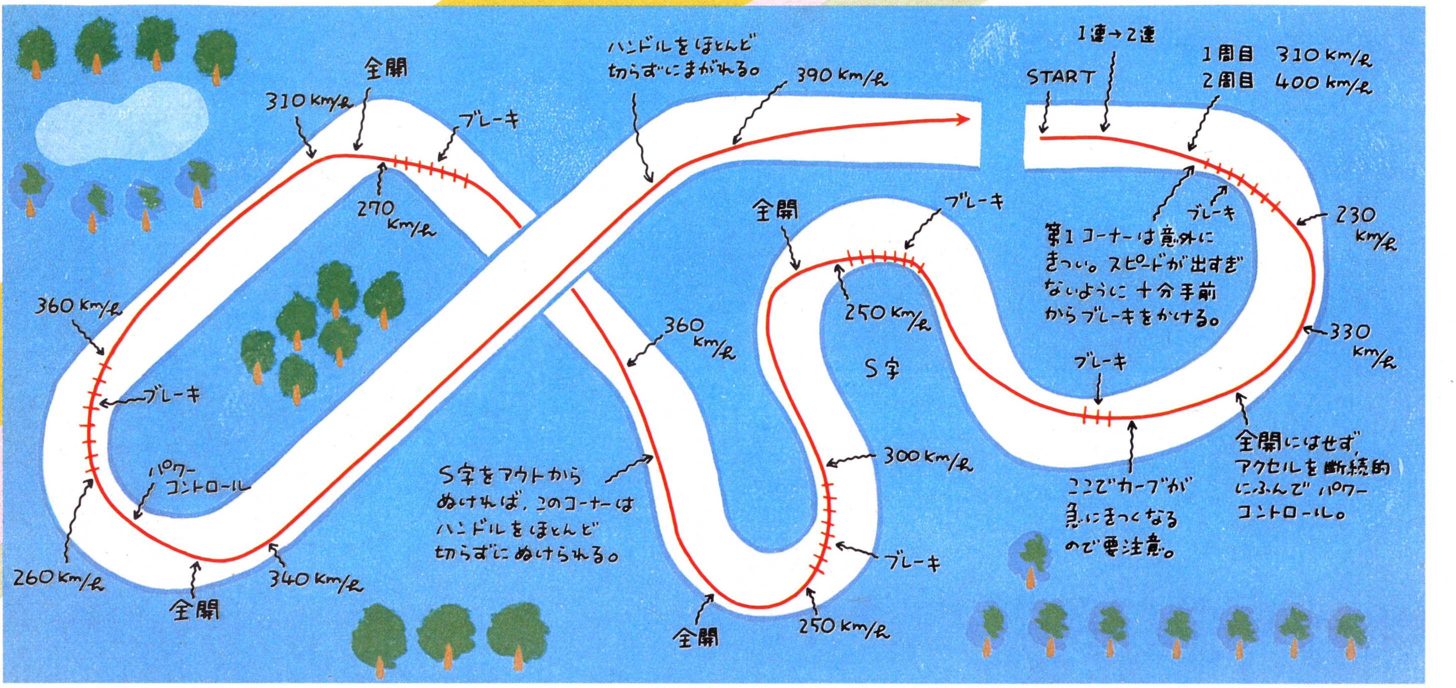
スタート後のふたつのカーブは、インからつっこめばフルスロットルでクリアできる。ただし、その直後に90度コーナーが待っているので、適切なブレーキングが必要である。このコーナーは、インからつっこみ、思いきりテールを流してクリアすると一気にぬけられる。その場合、アウトのダートをぬけた直後にフルスロットルにすれば、立ちあがりでかなりのスピードが得られる。

ここをぬければあとはゆるいカーブが続くので、スピードを出しすぎてクラッシュしないようにすればとくに困難はないはずだ。しかし、最後の270度コーナーに入るときは十分に減速しなければならない。

このコーナーは長いので、必ず他車と出会う。したがって、無理をせず、アクセルを断続的にふんで、スピードを270km／hにおさえ、確実にタイヤをグリップさせることが必要である。このコーナーをぬけ出るときは、インからパワーを全開にしてリアをスライドさせるとおもしろい。ただし、ゴールは間近なので、他車がアウトにあるときは無理をしない方が賢明であろう。

このコースは直線が短いため、2周目に入っても、90度コーナー直前で400km／hを越えることはきわめて難しい。





〈サーキットNo.6〉よい走りを真に要求されるコース！

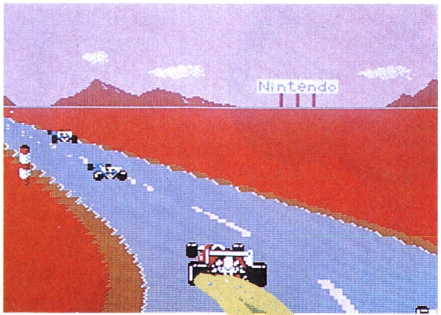
このコースはLEVEL2の第4コース、LEVEL3の第3コースに使われる。

ここは1周45秒で2周まわらなければならないが、カーブがきつく、コースが長いので、初めて走るときはかなりハードだ。慎重に走りすぎると、クラッシュしなくても45秒以内でまわれないこともあるだろう。さらに、1度クラッシュすると、よほどのハイテクを使わないかぎり、45秒ではまわれない。真の意味でよい走りが要求されるコースである。

まず驚かされるのが、スタート直後の第1コーナーである。スタートからコーナーまでの距離がないため突入の速度は310km／hと速くはないが、このコーナーが意外ときつい。何も知らずにつっこむと、必ずといっていいほどポールに激突する。したがって、最初は十分手前から減速し、200km／h程度でぬけるのがいいであろう。慣れてくれば230km／h～250km／hでもぬけられる。

それに続くカーブはあまりきつくはないが、アクセルを断続的にふんで、スピードを330km／h程度に維持することをすすめる。再びきつい右カーブをぬけると、S字に入る。ここでは無理をせず、250km／h程度におさえて、他車との接触を避けたい。S字通過中でも、うまくクリッピングポイントをとらえ、フルスロットルにもっていけば、300km以上のスピードが出せる。

S字をクリアしたあと、コースをアウトにとれば、つぎのカーブはハンドルを切らずにまわれる。90度コーナーでは270km／h程度でテールをスライドさせ、一気に走りぬける。最後のヘアピンは、パワーコントロールしながら走りぬけ、立ちあがりでは340km／hまで吹き上がる。ヘアピンをアウトからぬけるとゴール前のカーブはハンドルを切らずにクリアできる。そのまま2周目に突入すれば、第1コーナー直前では400km／h以上に達する。



コーナーをインからぬける場合はフルスロットルでテールを流す。このタイミングがタイムを大きく左右する!?

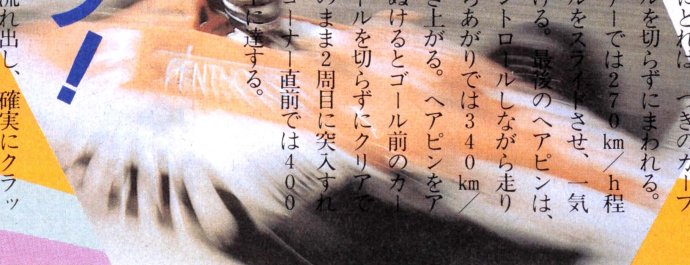
●他車とのかけひき
これがプロのテクニック！

いままでのコース説明は、あくまでも他車が周囲にいない場合の理想的な走りである。しかし、速く走ればそれだけ他車を追いぬかなくてはならない。コーナーで他車を追いぬく場合は、細心の注意を払わないと、思わぬアクシデントにつながる。

ここでは、いかに速く、いかに安全に他車を追いぬくか、これを説明しよう。

★コーナーのアウト側に他車が走っている場合(図1)

この場合、普通にインからつっこむと、コーナーに入った瞬間にテールが流れ出し、確実にクラッシュする。したがって、直線のあとのコーナーで他車をアウト側に見かけたら、素早くブレーキングして、確実に路面をグリップできる速度までスピードを落とさなくてはならない。スピードが250km／h程度に下がったら、アクセルとハンドルを断続的に操作し



て、うまく相手のインを攻め、車体の半分が前に出たら、フルスロットルで加速し、テールを流してアウトに出る。これで素早く1台ぬけるのである。

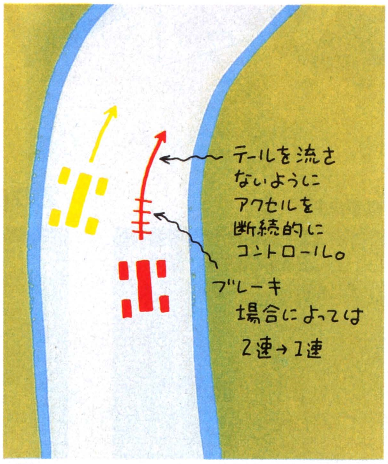


図1

★コーナーのイン側に他車が走っている場合(図2)

この場合、スピードが出ていると、インからアウトにもハンドルが切れない。そのため、コース中央からコーナーに入り、少しアウトに流したあと、ハンドルをインに思いきり切ってテールをアウトに流し、減速する。ポール直前でダートにつっこんで減速するので、タイヤがグリップし、するどくインに切りこめる。この時点でフル加速してコーナーをぬけるが、もしコーナーが長いときは再びスライドするので注意したい。

ここでのキーポイントは、インに切りこむタイミングで、早すぎれば他車とクラッシュするし、遅すぎればポールにぶつかる。しかし、うまくクリアしてフル加速すると、じつにそう快だ。

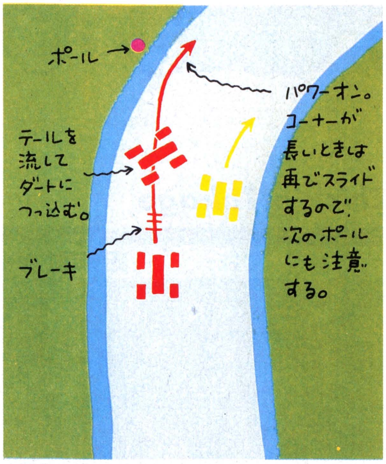


図2

★イン側の手前、アウト側の前方に他車が走っている場合(図3)

長い直線のあと図6のような状態になると、必ずといっていいほどアウト側のマシンに激突する。直線でスピードが乗っているため、ブレーキだけでは十分に減速できない。したがって、「まずい!!」と思ったらすぐ1速に落とし、エンブレをかけるようにすることである。これは意外によく効くが、十分スピードが落ちたら(150km/h程度)、すぐに2速に入れておくことも重要である。他車とほとんど同じスピードになったら、うまくハンドルを切ってインに入り、一気に加速する。この際、もし早目にテールが流れ出したらすぐにパワーを切り、確実に路面をグリップすることも忘れてはならない。

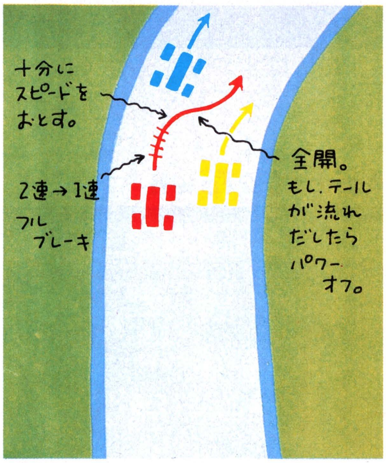


図3

他車の多いコーナーでも、スピードを十分おとせば、他車をよけてインに切りこめる

★アウト側の手前、イン側の前方に他車が走っている場合(図4)

この場合、うまくタイミングを合わせれば、コーナーといえども一気に2台をぶっちぎれる。コースのセンターからハンドルを切らずにしばらくつっこみ、テールを流しながら一気にインに切りこむ。この場合、十分にスピードが出ていないとタイヤが路面をグリップしてしまい、うまくアウトに流れてくれない。そのときはイン側のマシンとクラッシュして、一巻の終わりである。うまくスライドして減速し、アウト側のダートにつっこめば、ポール直前でタイヤがグリップし、インにするどく切りこめる。しかし、やはり減速のタイミングを一歩誤ると、そのままポールに直撃する。そのコーナーの半径、マシンのスピードを考え、反射的にタイミングがつかめるように練習を積まなければならない。

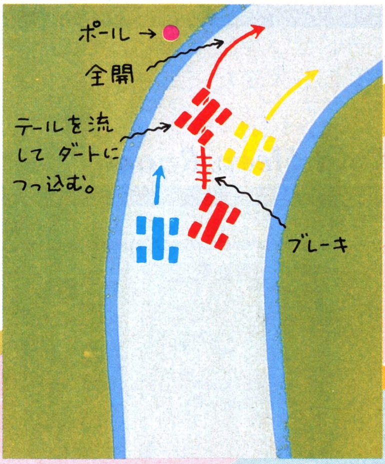


図4

この状態でスピードにのっていれば、まっすぐコーナーにつっこむだけで自然に他車をよけられるはずだ

●テストを終えてコースに散った18人を追悼しつつ

マシンの加速性能、レスポンスのよさは申し分ない。オートマながら吹き上げ時のターボの金属音とエンジン音は耳に快く、走ること自体が楽しいマシンといえよう。また新サーキットも変化に富み、見せ場もいくつかあって、なかなかうまい設計である。

ただ、ひとつ気になるのはマシンの安全性である。ちょっとした接触事故ですぐにマシンが炎上したのでは命がいくつあっても足りない。今回のテストランでも、わが編集室の若手レーサー18人の命がはかなくもサーキットに消えた。謹んで、冥福を祈る。

めるへんシアター

TONKY

1.Magical Forest

キツネが来るよ。出口はあの光る木だ。

2.Dangerous River

暗い性格のピラニア君。ミートバクダンでさそい出せ。

3.Chick'n Tokage

トカゲのとばすやりをよけてロープを切ればトカゲのてりやき出来上り。

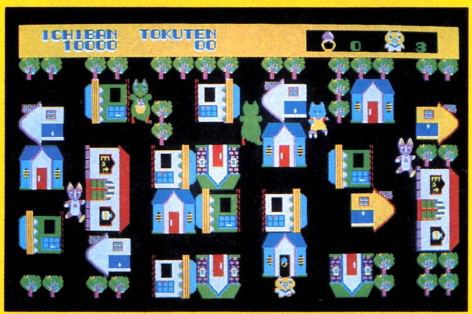
4.Jog-Lion

くいしんぼうのライオンにトカゲを投げて一目散。

5.Rock Climbing

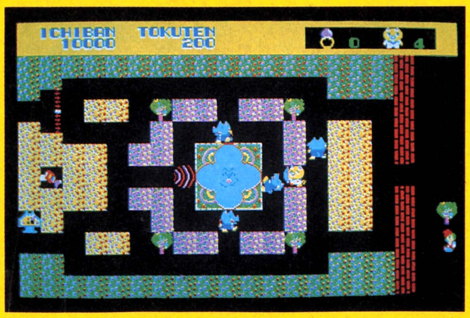
気をつけて毛虫とカミナリ要注意。

6.Animal's Town



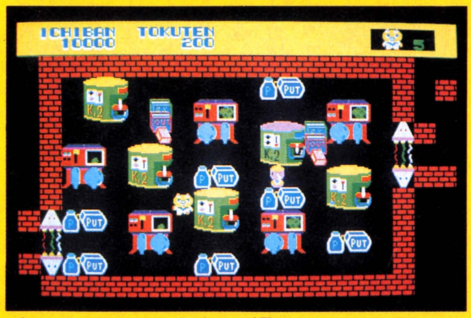
スピードビュンビュンとばしや注意。宝石探しも大変だ。

7.Garden of Plant



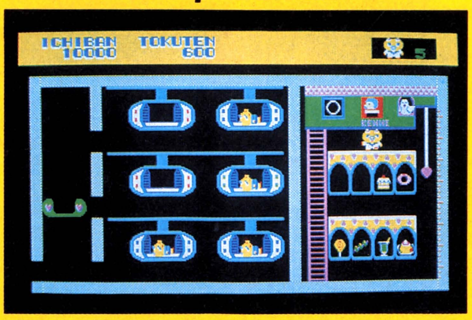
まじめなイヌさんとコショーのような超音波。うまく外へ出れるかな？

8.Automatic Plant



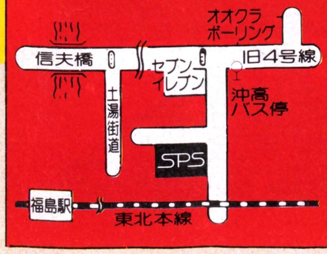
オートマチックな工場はマシンのスイッチを切るのが大変。

9.Cold Sleep Room



冷たい部屋から仲間を助けるのに、体力、知力がものをいう。

適応機種： X-1＆turbo(3FD·5FD)用5,800円、X-1＆turbo(テープ)用3,800円、MZ2200/2000用(5FD)5,800円、MZ2200/2000用(テープ)3,800円、PC-8800シリーズ用(5FD)5,800円



マイコンハウス
SPS

〒960 福島市太平寺字間の内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804 (GII, GIII)

お求めはお近くの有名マイコンショップで。通販希望の方は使用機種名明記の上現金書留でお願いします。(送料サービス)

——パートナーショップ——　キャリーラボ

特集

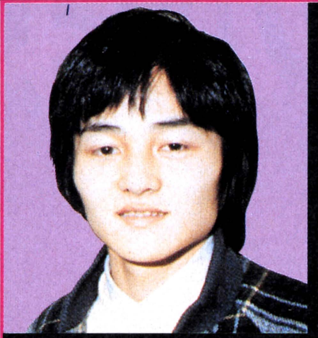
なぜアップルなの？

はっきり言って
アップルというマシン
グラフィックは粗いし
メモリだって少ない。
国産マシンのほうが
性能からいえばずっといいはずなのに
みんな、寄るとさわると
「アップル、アップル」という。
いったいアップルのどこがいいの？

イラストレーション・高橋雅之

ユーザーに

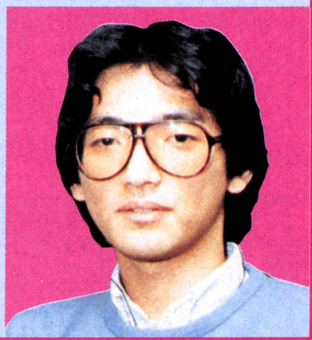
アップルをやったことがある人なら、国産マシンユーザー・アップルユーザー問わず、もらすひとことがある。「ここがいいんだよな、アップルは……」そんなひとことを集めてみた。



天内 潤 19歳
所有機種 ファミコン、FM77ほか

アドベンチャーには楽しいソフトが多いね。ソフトが全部アメリカだから、ゲームをやっているとハイカラな気分にひたれるし、ことばには言い表せない良さがある。

グラフィックが落ちるから、性能が悪いと思われているけど、むしろスピードは速いし、モニターが公開されてるからマシン語も使いやすい。基本設計がいいから安心して使える。



武井つかさ 21歳
所有機種 AppleII スタンダード

姉川信太郎 19歳
所有機種 Apple II j・plus

とにかく、ソフトがいいね。ディスク版しかないという感じで、とくにアドベンチャーやロールプレイは最高。ゲームだけでなく、アプリケーションなんかもいいですね。

アドベンチャーとかロールプレイだと、日本語と英語で入力文字に差がありますからね。ゲームひとつとっても、長い歴史の中で生まれてますから、ものすごく考えられている。

庄司深也 22歳
所有機種 なし

あぎし尚 20歳
所有機種 AppleII、ポケコンほか

ともかく「質の良い、おもしろい」ゲームがたくさんあるね。ゲーム以外にも、ジョイスティックで絵がかける〝フライング・カラーズ〟〝CP/M〟など、おすすめソフトがいっぱい！

ウォーゲーム、ロールプレイングゲームを6、7年やっていて、友達からすすめられてアップルを始めたんです。ハード的興味よりはソフトの充実に魅力を感じますね。

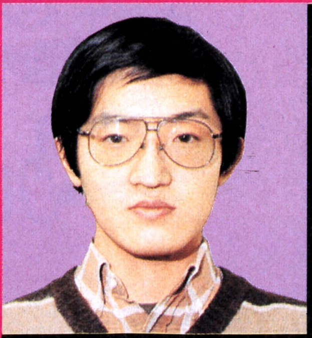
早川 浩 20歳
所有機種 レベル3、Apple II plus

平田 孝 19歳
所有機種 AppleII

アップルのゲームは、アクションにしても人間のドラマがあります。キャラクターも個性的で、愛着のあまり、ジョイスティックの鉄の棒をつい折ってしまったくらいです。

各種のカードを差せば、システムの拡張もできるし、周辺機器の自作も可能。やる気しだいで、いくらでも自分の気に入ったマシンに作り変えられるところがいいな。

羽太良仁 19歳
所有機種 自作6809マシンほか



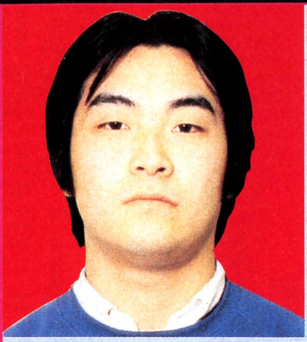
川西慶一 24歳
所有機種 PC8001、FM NEW7

アップルは、その上で走るソフトが命ですネ。国産機にも、移殖ソフトが出てるでしょう。あれだけのソフトをのせられるアップル。まさに、ゲーム器のロールスロイスですネ。

聞いてみよう

確かにメモリは少ないけど、絵が荒いぶんだけ全体の雰囲気を考えているね。ゲームにしてもよく考えられてるし、時々、暴走するところなんか人間味を感じるな。

魚田一成 21歳 所有機種 PC8801

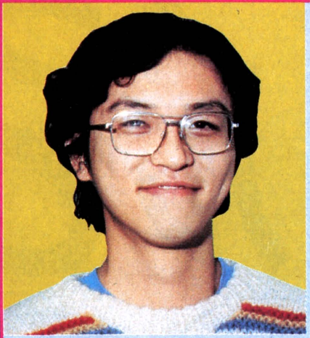


佐々木崇郎 22歳 所有機種 PC9801ほか

ゲームという面で見ると、アップルなみのものは国産ではないね。世界的にはシェアの大きなマシンだから、機械が製造停止になってもソフトが停止されない安心感があるね。

アクションゲームについていえば、国産とそんなに変わらないんじゃない。でも、アドベンチャーなんか国産はストーリーもチャチだし、細かいグラフィックも生かしきってないね。

本橋俊 21歳 所有機種 PC9801



本郷誠司 26歳 所有機種 FM7、11、ファミコンほか

ひとつのステイタスシンボルであろうか。内部の公開に伴うソフトの量は類を見ない。賢くも、素晴らしいことで、ユーザー層の厚みを増やしている。アップル、大好きだよ!!

ハード面は全くわかりませんが、色はきれいだし、音もいい。アドベンチャーなんか、できるまで3日間ぶっ通しでやってもあきません! ソフトの豊富なところもいいですね。

宇海晶子 19歳 所有機種 AppleII j-plus

小山田力 21歳 所有機種 AppleII, TRS-80など

アップルの素晴らしさは、拡張性を考えたハードウェアと数多くのソフト。ハードを拡張すると、そのためのソフトが作られるという具合に、アップルの輪が広がっていった。

アップルは、FDDもついてないし、スピーカーもチャチ。でも、サウンドが和音や人間の音に聞こえたりするんです。やっぱり、ソフトを作っている人々が違うんじゃないかな。

中村正澄 21歳 所有機種 レベル3

金子直裕 20歳 所有機種 FX 602P

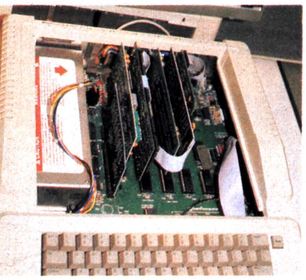
アップルのゲームは、やはりゲーム・デザイナーが作っているだけあって、音や絵の使い方がとてもうまいですね。解像度は低いけれど、ソフトしだいのマシンじゃないかな。

ともかくソフトの多さには感心しますね。ウィザードリー、ゾークなど、ゲームにかけてはいまだに1位でしょ。シミュレーションゲームなんかアップル以外ないんじゃない。

山崎一史 21歳 所有機種 AppleII

さわってみようアップル

ゲームフリークを自認するキミ達ならアップルを知らなきゃあ恥だ!なんとアメリカではアップルII用ソフトだけで1万6千種類もあるのだ。アップルIIcの発売とともに、これらの宝の山も、いままでよりハイテンポで流入して来そうな気配。とにかくアップルにさわってみよう!



IIeは拡張スポットを7本内蔵している。ゲームユースだけでなく、科学技術計算や計測制御用として大学の研究室や研究所でも多用されているというヘビーな顔も持つ。

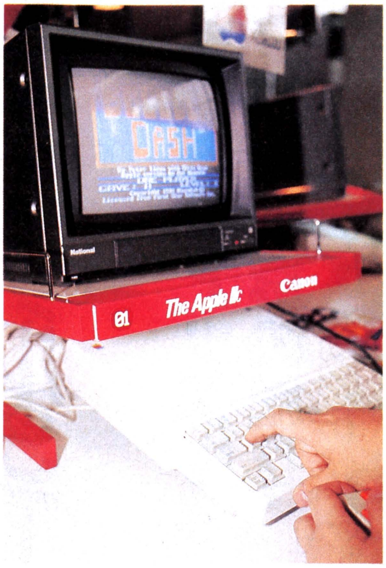
パソコンのユーザーなら誰でも一度くらいはアップルのウワサを聞いたことがあるはず。アメリカで1万6千種はあるというソフトが、そのアップルパワーの源泉なのだ。たった1銘柄のハードに、これだけのソフトが流通してるなんて日本ではちょっと考えられないスケールだ。何といったって、パソコンはソフトが良くなければ、いくらハードのカタログデータばかり立派でもお話にならない。だけどもちろんハードあってのもの。その〝怪物〟アップルは、ゲームマシンとしてはIIe、IIcが有名だ。1976年にそのプロトタイプが開発されたアップルIIをベースに、さらに機能を強化して1983年にIIeが発表された。そしてIIcへと発展する。だからといってIIeが古くなったものとして打ち捨てられたわけではない。膨大なソフトのほとんどがコンパチのうえ、IIeは7個もある拡張スロットがマニア泣かせだ。IIcは、極端にハイテックなポータブルタイプで、5インチフロッピーを内蔵していると いった具合で、それぞれにキャラクターがはっきりしているのだ。どっちも頑張っている。

ソフト以外でもさまざまな周辺機器は群を抜いて豊富だ。カタログだけの空文句じゃない本物の厚みを持ったラインナップというもの。ゲームマシンの評判どおり、その中にはジョイスティックまで用意されているというからうれしい。

そんなアップルを自由にさわって、ゲームソフトを走らせてみることができるのが、新宿西口にあるキヤノン01ショップだ。アップルはすばらしいと話ばかり聞いていてもはじまらない。とにかくさ

新宿西口の高層ビル街の一角にキヤノン01ショップがある。ハイテックな雰囲気にあふれた明るいショールームなのだ。

ニューモデルIIcは5インチフロッピーを内蔵しているので、ゲームのスタートはいたってかんたん。ゲームソフトのディスケットをさしこむだけでOKだ。あとは画面のメニューを選択するだけ。操作はもちろん専用オプションのジョイスティック。これはもうパソコンというよりファミコンの世界といったほうがいいかもしれない。



Ø1ショップでは、常時アップル全機種がラインナップしている。もちろんだれでもゲームソフトを自由に走らせることができるオープンなショールームだ。

てみなくちゃ。

この Ø1ショップ、三井ビル1Fにあり、ガラス張りの明るいショールームなのだ。

ご存知のとおり、キヤノンがアップルの日本総代理店であり、Ø1ショップはその本拠地といったところ。ここには、IIe、IIcはもちろんウワサのマッキントッシュ、リサと、アップルの全機種が並んでキミを待っている。しかも1台や2台じゃないぞ、自由にプレイできるだけの台数が常時用意されている。

さてここで実際にアップルでゲームソフトを走らせてみた。IIcの前に座り、5インチフロッピーのソフトをセットすると、それだけでスタートしてしまった。なんともあっけない。

たちまちゲームの画面だ。システムディスクでの立ち上げとかは不要なのだ。操作もキーボードではなく、オプションのジョイスティック。まるでファミコンなみのイージーさ。ジョイスティックを握りしめて思わず知らずゲームに夢中になってしまうのだ。

大きな声ではいえないが、日本で出回っているゲームソフトの多くが、このアップル用ソフト焼き直しというのもうなずける。

ソフトの豊富さ、質の高さ。その中には、全部本物そのままだというフライトシミュレーターも含まれている。まだまだアップルでしか楽しめないゲームソフトは山ほどあるという。

この Ø1ショップでは今年3月頃には、2000種類のソフトを常時在庫する予定だというからすばらしい。

「ここに来ればアップルのソフトのほとんどが手に入るという状態にしたい…」

とは責任者の金川さんのお話。

パソコンゲームに燃えたキミ達は、ぜひ一度Ø1ショップでアップルにさわってみよう。アップルについてのマニアックな質問も全部受けて立つそうだ。

ここならさわれるアップル・ショップ①（東京）

●イケショップ秋葉原（03・251・4722）…アップルのことなら何でも聞いて。
●コンピュータランド大手町店（03・279・3670）…Macについて教えてくれる。
●シスペックラジカン1号店（03・257・6346）…店員さんもアップルユーザー、親切に教えてくれる。
●シスペックラジカンコーヨー店（03・257・6336）…店員さんもアップルユーザー、親切に教えてくれる。
●シスペック秋葉原2号店（03・257・6340）…店員さんもアップルユーザー、親切に教えてくれる。
●シスペック秋葉原本店（03・257・6338）…店員さんもアップルユーザー、親切に教えてくれる。
●ジャスコCVA秋葉原店（03・258・3711）…地下1階でアップルを常時デモ。
●ミナミ無線電機ミナミ電気館（03・255・3730）…IIc展示中。
●ロビン電子産業（03・255・6027）…IIc展示中。
●丸善無線電機ラジオ会館店（03・255・4386）…学生の集まる店。
●丸善無線電機東京本店（03・255・4911）…学生の集まる店。
●九十九電気5号店（03・251・0531）…アップルマニアに親切な店。
●九十九電気7号店（03・253・4199）…親切なパソコンレディが応対してくれる。
●九十九電気8号店（03・251・0099）…専門的質問にも答えてくれる。
●九十九電気ニューセンター店（03・251・0987）…親切なパソコンレディのいる店。
●真光無線（03・255・0450）…アップルの老舗。
●でんきのナカウラ5号店（03・257・2533）
●オノデンマイコンセンター（03・253・3911）
●プロコム（03・234・0645）…英語でも応対してくれる。
●通研（03・264・2241）…IIeでのバイテルネットワークシステムを販売している。
●富士音響マイコンセンターRAM（03・255・7846）…アップルのことなら何でもこたえてくれるぞ。
●富士音響マイコンセンターRAMII（03・255・2644）…アップルのことなら何でもこたえてくれるお店。
●サンワサプライ（03・571・2506）…銀座でもアップルがさわれるぞ。
●ヒット・コンピュータ・サーヴィス（03・567・1380）…パソコン指導で日本一の実績。
●オムロンマイコンベース銀座（03・535・3381）…銀座のパソコン専門店。シティ感覚でただいま展示中。
●ハイテックス（03・669・6800）…日本最高のアップル専門ディーラー。
●モリイチ（03・281・3221）
●東レリサーチセンター（03・245・5794）…高度な技術と誠実なサービス。
●日本コンピュータ・ビューロー（03・573・4801）…マックソフト開発研究中。
●キヤノンゼロ・ワンショップ（03・345・9101）…気がねなくアップルが楽しめるOAショップ。
●コンピュータランド新宿店（03・348・4381）…Mac展示中。
●データマック（03・367・1631）…ユーザーと一緒に研究してくれる。
●丸井新宿テクノ館（03・354・0101）…IIc展示中。
●コンピュータランド赤坂店（03・585・5150）…Macのことなら何でも聞いて。
●コンピュータランド日比谷店（03・501・5150）…Macのことなら何でも聞いて。
●芝浦工業大学生協（03・451・5800）…芝浦工大のアップルフリークが集合している。
●伯東パソコンショップ（03・501・3468）…きれいなレディが3人もいる。
●アルゴ21（03・434・1481）
●ソフトウェア総合プロジェクト（03・452・0411）…マックソフト研究開発中。
●フレックスジャパン（03・470・3264）…青山通りはハイテク通り。デートの途中でもOK。
●メディア・セールスジャパン（03・504・1925）…アップルのソフトが何でもそろう。
●J&P渋谷店（03・496・4141）…渋谷で大手のパソコンショップ。Mac、IIc展示中。
●大学生協東京事業連合（03・486・6644）…東京・関東の大学生協のとりまとめ店。
●丸井渋谷店（03・464・0101）…IIcデモ中。
●西武百貨店渋谷店（03・462・0111）…Mac、IIc展示中。
●日創（03・496・2131）…ソフトとハードで明日をひらく。
●キヤノンシステム販売（03・982・1147）…IIc展示中。
●丸井池袋西口店（03・989・0101）…IIc展示中。
●西武百貨店池袋店（03・981・0111）…IIc展示中。
●イーエスディコンピュータクラブ東京（03・816・3911）…御存知アップルマガジンの生みの親。
●丸井錦糸町店（03・635・0101）…IIc展示中。
●J&P町田店（0427・23・1313）…IIc展示中。
●オーディオユニオン国立店（0425・77・3515）…IIc展示中。
●亜土電子工業（03・255・9515）…アップルのことなら、ソフト、ハード何でもこい。
●ラオックス本店（03・253・7111）
●ラオックス中央店（03・253・1341）
●コンピュータランド調布店（0424・85・5550）…Mac、IIc展示、訪問販売の店。
●廣瀬商会（03・255・2211）
●第一家庭電器（C&Qあきはばら03・253・4191）…IIc展示中。アップルのことならなんでも聞いて。

東京アップルSTREET

ここに行けばアップルのことならなんでも相談に乗ってくれる。そんなお店を紹介してみよう。

パイナップルはアップルフリークの楽園なのだ!!

▲こちらパイナップルのおすすめソフト。持っている女性は桃園さんのフィアンセなのだ。特にセブンシティゴールドは、ちょうど来店中の常連客からも、これ面白いよ、との声が。

東京の学生街、お茶ノ水駅のすぐ近く、高級マンションの7階にわれらのパイナップルはある。学生でごったがえす駅前を抜け、アルベルゴお茶ノ水という、一見ホテル風のマンションに入るのだ。

シーンと静まり返ったロビーの奥からエレベーターに乗る。7階で降りてキョロキョロ。左手にめざすパイナップルのドアーが…。本当にここがそうかな? と自信がなくなってしまうさり気なさ。さながら秘密クラブといったところ。ドアをノックすると、のぞき窓がパタンと開いて「合言葉をいえ!」などということはない。

ドアを開くと、「いらっしゃいませ!」の明るい声。自信を持って訪ねよう。

ワンルームマンションの一室をそのままアップルソフトショップにしてしまったのは、桃園隆夫さん29歳。

「もともとシンセサイザーとかギターやってたんです。それでたまたま制御用のコンピュータとしてアップルを見つけたんです」

というのが2年前のこと。

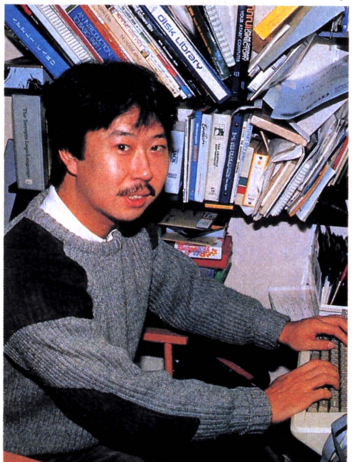
それから半年ばかり後には、このパイナップルを開店してしまったという、のめり込みようなのだ。

狭い(失礼!)店内には所狭しとアップル用ソフトが並び、もちろん奥にはIIe、IIcがセッティングしてある。いつでもソフトを走らせて、内容をのぞくことができる親切ショップなのだ。なかなかソフトの内容をその場で見ることなんかさせてくれない世の中、ウレシイ話。

このパイナップルには絶えず新発表のゲームソフトが入荷しており、新鮮度は業界でも注目のまと。かの有名な「ロードランナー」をいち早く見つけたのもここだとのウワサもあるぞ。しかしその「ロードランナー」もいまやコピーものが出回っている。

「日本人は誰かが作ってうまく行くと、それをマネして最後の一滴までしぼり尽くしてしまう。オリジナリティーっていうものが日本にはないね。音楽でもファッションでもそうだけど…」と桃園さん、厳しい表情で日本のパソコンソフト業界を批評する。それだけにアップルのソフトのすばらしさを多くの人に知ってもらいたい、と語るのだ。

▼つい最近もアメリカに行った桃園さん。
◀シーンと静まり返った廊下の奥、コツ然とパイナップルは姿をあらわすのだ。



こんな具合に、日本のアレンジ文化を鋭く突くパイナップルでは、当然のことながらより良いソフトをより安く供給する。アップルユーザーのための楽園なのだ。

ここで人気のソフトは? と問うと、やはり「スカイフォックス」「ガムボール」「セブンシティゴールド」が即座にあがった。

桃園さんのおすすめは「ダズルドロー」だ。これはマッキントッシュのマウスペイントにまさるとも劣らないスグレモノ。誰にでもすばらしいイラストがカラーで描けるのだ。「いやあ、コレはすばらしいですよ。最高の出来ですよ」

その他、「ブルースリー」もなかなかむずかしくて面白いという。

「流れを見ていると、面白いゲームはまずアタリ版に出るんです。それからしばらくしてアップル版になる。だからウチじゃあ、まずアタリのゲームを調べるんです。どんなもんかなって…」

じつはこのパイナップルでは、新作ゲーム情報を集める秘密兵器を持っている。「ソース」というアメリカのデータバンクの会員なのだ。発表されたソフトは即座に情報として入ってくる。「まあ、いうならば一種の電子郵便みたいなものです」と桃園さん。将来は、ここをソフトのデータベースのセンターにしたいとおっしゃる。現在でもディスク版のビジュアルカタログを定期的に作成している。地方のアップルファンに新着ソフトの情報を流すためだ。

というワケで、パイナップルはアップルユーザーにとって強ーい味方なのだ。

☎03・294・6502

日本に最初のアップルを持ち込んだアップルおじさん!!

アップルおじさんと呼ばれているのが、E・S・Dの社長、水島さん。かの有名な東京大学のとなりにこのE・S・Dはある。3階がアップル専門のショールーム。4階がオフィスだ。

この会社、もともと研究用の測定機器が本業なのだが、社長の水島さんが7年前にアメリカへ行ったおり、ひょんなことからアップルと出会ったのだ。

ちなみに水島さんは分子生物学がご専門の学者さん。アメリカへは学会に出席するために出かけたという。その旅先でのぞいたコンピュータショーでデモ中のアップルを見かけたというワケ。

「いやあ、テレビゲームだろうって大きな声でいったらね、今のアップルの会長のスティーブン・ジョブスがね、ちょっと待て、これはパソコンだって、ボクの袖を引っ張るワケ。そのあとすぐアップル社に行って回路図をチェックしてね、コレはイケるってことになったワケですよ」

こうして日本に持ち込まれたアップルも当初は一般の反応もにぶかった。まだパソコンが何物なのかよくわかっていなかった時代なのだ。そこでアップルおじさんは毎晩講習会を開いて啓蒙につとめたという。そこから生まれたのが知る人ぞ知る、アップル専門の情報誌「アップルマガジン」なのだ。

「20台も売れるかな? なんて考えていた…」アップルも今ではマニア垂涎のまとだ。水島さんいわく、「アップルはあいまいコンピュータだから好きですよ。アップルは思想を持っている…」

3階のショールームには、ハードはもちろん、数百種のソフトも用意されている。ここでは修理もやってくれるのだ。ちなみにここのソフトの人気ものは「ウルティマIII」「ウィザードリー」「スカイフォックス」とのお話。他ではなかなか置いてない教育ソフトも多く、「フェイスメイカー」なんて福笑いまであるぞ。

☎03・816・3911

▲(上)ニコニコ笑顔のアップルおじさん。(下)アップルフリークの情報誌「アップルマガジン」も忘れられないね。

▲笑顔がさわやか体操のオニーさん、ではなくショールームのスタッフのおふた方。アップルのことならどんな質問でも答えます。ソフトはここの人気2種。

在庫量ピカ一といえば富士音響RAMだね

秋葉原のラジオ会館の7階にあるのが富士音響マイコンセンターRAMだ。これだけたくさんのパソコン関連ショップのあふれる街の中で、アップルのゲームソフトが豊富にそろっているのは数えるほどしかない。その中でもここは在庫量もピカ一なのだ。

店のメンバーはほとんどがアップルユーザーというだけに、ソフトに関する質問にも的確に答えてくれる。アップルのソフトの在庫は200~300種とのこと。

ここでは「ウチで扱ってないハードのソフトはやらないんですよ」とのお話で、マッキントッシュに関してはいっさいないのだ。

「マッキントッシュはウチはパスしたよ。理由? 日本語マニュアルがつかないし、ワープロソフトが出るとか出ないとか、はっきりしないから売らない。売ったあとが心配だからね。全部出そろったらウチもやりますよ」てな具合でなかなか商人根性のあるところを見せてくれた。

ついでにもう一言。「アップルユーザーは20代後半だね。値切らないねェ。客質としては一番いいね」とおっしゃる。アップルユーザー諸氏は、もっと気合い入れて値切らなきゃあ損だぞ!!

ここのアップルソフトの人気者は、例によって「スカイフォックス」、「ウルティマII」、「ロードランナー」、「ウィザードリー」、それに「フライトシミュレーター」とのことだ。

コンスタントに人気の続いているものに「スペアチェンジ」、「ガムボール」、「ドロール」があるという。お店の目黒さんのおすすめソフトは「ミュージックコンストラクションセット」だそうだ。

壁面いっぱいに並べられたソフトの棚の前には、ひっきりなしにマニア達が物色に立つ。土、日曜には入口から奥までの数メートルを移動するのも困難になってしまう混雑ぶり。

☎03・255・7846

▲これだけソフトが勢揃いするとワクワクしちゃう。だけど全部がアップル用ではないので念のため。手前のワンブロックがアップルソフト専用棚なのだ。

▲コレうちの人気ソフト、入れるとスグ出ちゃうんだよねとおっしゃるのは目黒さん。

▲ちょっと外車のショールームみたいなハイテックス。クツの泥をよく落としてから入りましょう。この方は社長さん。「マッキントッシュは最高です」

ちょっとシャレたショールームが自慢のハイテックス

秋葉原からちょっと離れた日本橋は小伝馬町に、ガラス張りのショールームで開業したのは昨年の6月。広く明るいショールームにはアップルの全機種が並べられ、いつでもデモ可能なのだ。当然ながらソフトも250種と万全の構え。じつは何を隠そう、ここの社長さんの羽根田さんをはじめとするスタッフのほとんどは、日本で初めてアップルを輸入したE・S・Dにいた面々なのだ。もっとアップルを！ というワケで、とうとう独立してアップルのプロショップを開業するにいたったのだ。

そんな事情だからアップルについては、きのうやきょうの知識じゃない。和文マニュアルも手がけているのだ。このハイテックスではホビーからビジネスまで幅広いユーザーに対応することをめざしているという。ハードの扱い種類も豊富で、アップルに関する周辺機器ならほとんど手に入る。ソフトも毎月ひとりは必ずアメリカへ調査に行かせているという熱の入れよう。

「なにしろアップルのユーザーはマニアだから〝ウルサイ〟ですからね。対応はたいへんですよ。でもウチでは自信ありますよ」と社長さんは胸を張る。おすすめは「マッキントッシュとマックビジョンの組み合わせ。最高ですよ」とのお答え。☎03・669・6800

ファルコムは東京・多摩地域唯一のアップル取り扱い店

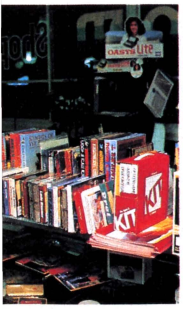
東京の西、立川駅の近くにファルコムはある。このショップにいるスタッフは、じつは全員がソフト開発のスタッフを兼ねているのだ。ソフトといっても、あいにくアップル用ではないが…。しかしスタッフのほとんどがアップルユーザーなのだ。応対してくれた宮本さんいわく「今日休んでるスタッフが約1名。どーせウチでアップルでゲームやってるんじゃない」

このファルコムでそろえているアップルソフトは300種類くらいとのこと。人気ソフトは「ウィザードリー」。シミュレーションゲームでは歴史ものが根強い人気とか。

「どうしてもアップルというと外車的なイメージがあったけど、IIcが安く出たんで、国産派のユーザーからの乗り換えも出てきましたね」と宮本さん。

このファルコム、社長の加藤さんが、じつはシステムエンジニアなのだ。その加藤さんがアメリカでアップルのソフトの豊富な世界に魅せられて、アップルを扱うようになったのだという。ここでもやはりマニア好みのアップルということらしい。

「国産のゲームソフトの水準も上がってはきたけどね、ロールプレイング、アドベンチャーはまだまだアップルには及ばないね」☎0425・27・4121



▲シミュレーションゲームもなかなか面白くてアダルト指向です、とここのおすすめ。

ハード・ソフトだけじゃない、ADOには書籍だってそろってる!!

秋葉原もお茶ノ水駅寄りにあるADOマイコンデータショップ。1階はハードとソフトが所狭しとならべられ、2階がエレクトロニクス関係の書籍売場。国内に流通している雑誌、専門書のみならず、海外のそれまで、くまなく網羅(もうら)されている。

このお店、亜土電子工業が経営しており、そもそもが電子部品の専門商社。アメリカにも支社があるというワケ。したがって、ソフトにしろハードにしろ、かなり早い時期に手に入れることができるという強味があるのだ。

その中でも書籍関係のコレクションはマニアの間でも評判が高い。アメリカのコンピュータ雑誌の草わけ的存在として有名な「BYTE」ももちろん毎月入荷する。マニアからの鋭い質問を一手にこなす石崎さんは、「お客さんが読むより先にひととおり目を通しておかないとね、すぐ雑誌持ってきてこんなの手に入らないかっていわれちゃう」と苦笑する。そんな具合だからアメリカの主要な雑誌は直送してもらい、一足先に勉強しておくのだそうだ。

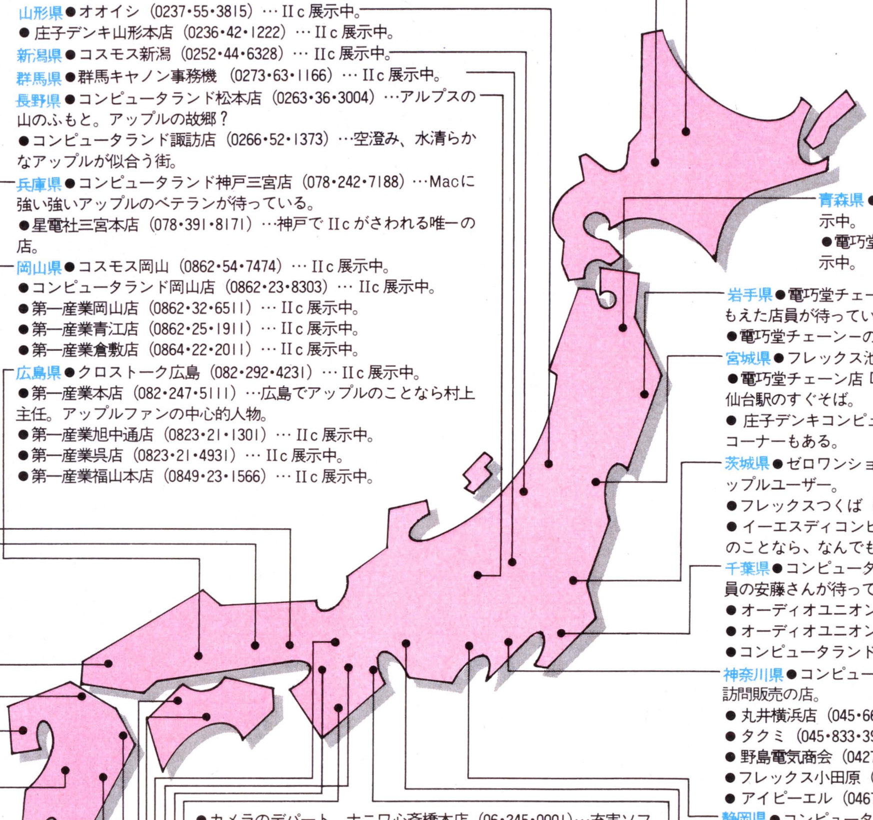
ちなみにここの書籍売場は、CPU別に整理してあるので探すのもかんたんなのだ。補足マニュアルなどすべてがあるとのこと。

その石崎さんのおすすめソフトは「フラック」。☎03・255・9515

◀ウチの2階は本屋さんです、はい。エレクトロニクス関係なら何でも取りそろえてます。

ここならさわれる全国アップル・ショップ②

意外や意外、アップルをさわれる店ってこんなにもあるんだね。アップルがいいか、悪いかはキミの目で、指で、センスで、実際に判断してほしいな。まずは、Let's go Apple shop!



北海道●そごう電器イエス店（011・214・2850）…広い大地、明るい店、アップルIIcにピッタリの店。
●ホシ伊藤商事（011・561・6111）…しにせのノウハウがタップリ。
●メディア札幌（011・281・1151）…アップルのことならなんでも聞いて。
●九十九電機札幌1号店（011・241・2299）…ハードに強い店。美人の店員，物知りの店長が待っている。
●光洋無線電機中央店（011・271・4220）…IIc展示中。
●旭川西武百貨店（0166・22・5151）…デパートでアップルに会える。

山形県●オオイシ（0237・55・3815）…IIc展示中。
●庄子デンキ山形本店（0236・42・1222）…IIc展示中。
新潟県●コスモス新潟（0252・44・6328）…IIc展示中。
群馬県●群馬キャノン事務機（0273・63・1166）…IIc展示中。
長野県●コンピュータランド松本店（0263・36・3004）…アルプスの山のふもと。アップルの故郷？
●コンピュータランド諏訪店（0266・52・1373）…空澄み、水清らかなアップルが似合う街。
兵庫県●コンピュータランド神戸三宮店（078・242・7188）…Macに強い強いアップルのベテランが待っている。
●星電社三宮本店（078・391・8171）…神戸でIIcがさわれる唯一の店。
岡山県●コスモス岡山（0862・54・7474）…IIc展示中。
●コンピュータランド岡山店（0862・23・8303）…IIc展示中。
●第一産業岡山店（0862・32・6511）…IIc展示中。
●第一産業青江店（0862・25・1911）…IIc展示中。
●第一産業倉敷店（0864・22・2011）…IIc展示中。
広島県●クロストーク広島（082・292・4231）…IIc展示中。
●第一産業本店（082・247・5111）…広島でアップルのことなら村上主任。アップルファンの中心的人物。
●第一産業旭中通店（0823・21・1301）…IIc展示中。
●第一産業呉店（0823・21・4931）…IIc展示中。
●第一産業福山本店（0849・23・1566）…IIc展示中。

山口県●第一産業岩国店（0827・21・2111）…IIc展示中。
●第一産業徳山店（0834・21・1590）…IIc展示中。
福岡県●カホマイコンセンター福岡店（092・714・5155）…見る、さわる、味わう、じっくり検討。アップルのことなら何でもOK。
●ベスト電機天神店（092・741・7077）…各メーカーのマシンがフルラインナップ。
●ベスト電機福岡店（092・781・7131）…IIc展示中。
●カホマイコンセンター黒崎そごう店（093・632・2437）…IIc展示中。
●ベスト電機小倉店（093・551・6281）…IIc展示中。
●電子システム（093・531・9581）…IIc展示中。
●カホマイコンセンター飯塚B館（0948・22・1588）…IIc展示中。
●システムソフト久留米店（0942・38・1975）…IIc展示中。
大分県●ベスト電機大分店（0975・32・9386）…IIc展示中。
宮崎県●たかはし（0985・27・4711）…訪問販売の店。でも相談にのってくれる。電話してみよう。
熊本県●ベスト電機熊本店（0963・22・4180）…IIc展示中。
長崎県●カホマイコンセンター長崎店（0958・21・1079）…IIc展示中。
愛媛県●イケショップ松山店（0899・46・2130）…IIc展示中。
●ビコム松山小坂店（0899・33・6006）
高知県●ビコム高知堺町店（0888・22・8821）

青森県●ボニー商会三沢店（01765・3・4739）…IIc展示中。
●電巧堂チェーン八戸本店（0178・44・4111）…IIc展示中。
岩手県●電巧堂チェーン盛岡本店（0196・54・2772）…アップルにもえた店員が待っている。
●電巧堂チェーン一の関店（0191・25・2440）…IIc展示中。
宮城県●フレックス池田（0222・24・0922）…IIc展示中。
●電巧堂チェーン店Dac（0222・91・3434）…できたてのお店。仙台駅のすぐそば。
●庄子デンキコンピュータ中央（0222・24・5591）…4階にイベントコーナーもある。
茨城県●ゼロワンショップ水戸大気堂（0292・27・1401）…店長はアップルユーザー。
●フレックスつくば（0298・52・6434）…IIc展示中。
●イーエスディコンピュータラブ筑波（0298・51・8070）…アップルのことなら、なんでも聞いて。
千葉県●コンピュータランド千葉店（0472・41・0666）…はりきり店員の安藤さんが待っている。
●オーディオユニオン千葉店（0472・24・3281）…IIc展示中。
●オーディオユニオン柏店（0471・45・8502）…IIc展示中。
●コンピュータランド松戸店（0472・41・0666）…IIc展示中。
神奈川県●コンピュータランド横浜店（045・651・5401）…Mac展示、訪問販売の店。
●丸井横浜店（045・661・0101）…IIc，Mac展示中。
●タクミ（045・833・3959）…Mac展示中。
●野島電気商会（0427・53・1214）…IIc展示中。
●フレックス小田原（0465・35・5592）
●アイピーエル（0467・24・7511）…親切な応対で評判。
静岡県●コンピュータランド静岡店（0542・81・3267）…IIc展示中。
●西武百貨店静岡店（0542・54・5161）…IIc展示中。
●コンピュータランド浜松店（0534・63・4372）…IIc展示中。
●春日電子パーツ（0534・74・6110）…IIc展示中。
●西武百貨店浜松店（0534・55・0166）…IIc展示中。
●クリエイト（05384・4・5669）…IIc展示中。
愛知県●コムロード（052・263・5828）…堅実な店。
●シスペック名古屋店（052・263・1630）…活気にあふれた店。
●マイコンテック大須店（052・261・2536）…パソコンのこと、とくにアップルのことならなんでもOK。
●マイコンテック伏見店（052・203・0765）…アップルの専門店。オーナーも、店員もアップルユーザー。
●栄電社J＆P店（052・261・9201）…女性客も多く、明るい雰囲気の店。
●丸善無線電機名古屋店（052・263・1626）…じっくりと相談にのってくれる店。
●九十九電機名古屋店（052・263・1655）…じっくりと相談にのってくれる店。
●栄電社本店テクノ（052・581・1241）…名古屋一の量販店。Macも IIcも大きな顔でならんでいる。
●栄電社岡崎店（0564・53・2722）…IIc展示中。
●西武百貨店豊橋店（0532・53・2111）…IIc展示中。
三重県●J＆P津店（0592・26・0111）…IIc展示中。
●フレックス津（0592・27・3755）…IIc展示中。
●J＆P四日市店（0593・54・3366）…IIc展示中。

奈良県●コンピュータランド天理店（07436・4・1261）…奈良でアップルをさわれる唯一の店。
京都府●コスモス京都（075・461・0004）…IIc展示中。
●J＆P京都寺町店（075・341・3571）…京都のパソコン専門店。アップルIIcが光っている。
●ニノミヤムセン京都店（075・361・9166）…IIc展示中。
大阪府●コンピュータランド天満橋店（06・352・6743）…Macのことならなんでもこい。
●ニノミヤムセン大阪駅前第4ビル店（06・341・2031）…駅のそばIIcが待っている。
●イーエスディ・コンピュータラブ大阪（06・376・1512）…アップル取り扱いの老舗。何でも聞いてください。
●エム・エー・シー（06・315・0541）…ハミングバードの店。手にとってみれるゾ↗
●カメラのデパート　ナニワ心斎橋本店（06・245・0001）…充実ソフトのせいぞろい。活気があるゾ。
●プランタンなんば店（06・633・0077）…パソコンのデパート。おもいきってさわれる。
●フレックス21（06・446・1591）…ファミリーで楽しめる店。おおいにさわれる。
●コンピュータランド北浜店（06・229・1878）…ハード・ソフトすべてOK。ベテランが待っている。
●J＆Pテクノランド（06・644・1413）…なんでもそろうアップル専門店。アップルがすぐ目につく。
●J＆Pメディアランド（06・644・1613）…ソフトのことならまかせて。
●ニノミヤムセン本店（06・643・2031）…大阪の日本橋。中心地にある。
●ニノミヤムセン日本橋別館（06・633・2038）…アップルのベテランがそろっている。
●丸善無線電機大阪支店（06・641・0110）…大阪中の学生が集まってくる。
●バックス（06・306・6225）…新大阪駅のすぐそば。
●J＆Pビジネスランド（06・348・1881）…IIc展示中。ビジネスパソコンの中にIIcあり。
●キャシックス（06・353・7701）…IIc展示中。
和歌山県●コンピュータランド和歌山店（0734・24・5150）…IIc展示中。
●ニノミヤムセン和歌山店（0734・32・5121）…IIc展示中。

かじってみようアップル

いったいアップルのゲームはどこが、どう面白いんだろうと思うキミ。ともかく一度、アップルのゲームワールドをかじってみないか。

多摩　豊

知ってほしいなアップルワールド

なぜアップルなの？

もしキミにコンピュータの知識が少しでもあるなら、国産コンピュータがアップルよりすぐれている点をいくつでもあげることができるだろう。曰(いわ)く、メモリの大きさ、ベーシックのコマンドの数、グラフィックスの密度などなど…。

はっきりいって1977年に生まれたマシンと現在のマシンとではけんかにならない。ハードウェア単体に関していえば、今やアップルは時代おくれのマシンといってもいいくらいなのだ。

にもかかわらず、ぼくがアップルを推(お)すには、いくつかの理由がある。

ぼくがアップルにこだわる理由(ワケ)

まず第一に、アップルというマシンがコンピュータの知識がなくても使えるマシンだということだ。ディスクをドライブに入れ、後ろのスイッチを入れれば、キーボードにベーシックを打つ作業など必要ないのである。

これは、アップルがもともと趣味のためのコンピュータだからである。その対象となる人はコンピュータスペシャリストではない。だから、そのハードはバカみたいに使いやすいのである。

この思想は、ソフトにも生きているから、使いづらいソフトはすぐ売れなくなる。アップルのソフトとして使ってもらおうと思ったら、中学生や高校生でも使えるものでなければならない。

加えて、アップルのマシン自体が、1977年の発表以来、大きく変化していないことが挙げられる。おかげで、アップル用として発売されたソフトは、すべて今のマシンで動くのだ。これがソフトの豊富さを生む。これだけ歴史があるのだから、たいていの分野に高水準の、自分の趣味に合ったソフトを探し出すことができるのだ。

第三に、アップルは皆で楽しめるマシンなのである。

とくにゲームの場合、多人数でワイワイガヤガヤと遊んだほうがおもしろいものが多いから始末が悪い。

たとえばチョップリフターにしても、手を振って助けを求める人質の姿をひとり占めにするにはしのびない。本格派アドベンチャーのゾークやデッドラインにしても、ひとりの頭脳では解き明かせないような多種多様な謎がつまっている（これが国産ゲームとの差じゃないかな?）。

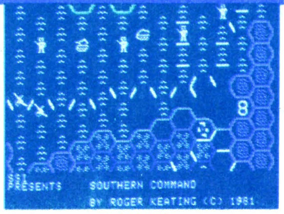
このマシンをひとつの道具として、パーティも開ける。仲間を集めて楽しく使うコンピュータがアップルの正しい見方だと、ぼくは思うんだ。

第四に、ハードウェアについても、アップルはほとんど無限の融通性を持っている。このマシンにカードをつければ、IBM―PCになったり、CP/Mマシンになったりする。マウスもつくし、ステレオにもつながる。演算速度を3倍にすることだってできる。周辺機器だって、必ずアップルと結びつく方法を持っている。

つまり、アップルというマシンは、単体でスゴイのではなくて、その周辺すなわちアップルワールドとして評価されるべき代物なのである。だから、よくソフトが豊富だという言われ方をするけれど、その豊富さはマシン自体の思想とけっして無縁ではないのだ。

だれでも使えて、大勢で楽しめて、すべての分野で水準以上のソフトをとりそろえている。これがアップルなのである。

サーゴン（HAYDENソフト）



サザンコマンド（SSI社）

スタートレック（SEGA）

ゲームスタンダードを紹介しよう

どんな人でもアップルを買ったら必ずやることがある。ゲームである。ここで、ぼくなりに選んだアップル・ソフトのスタンダード版をいくつか紹介してみよう。

SF スタートレック

昔は大型コンピュータで遊ばれていたSFゲームの元祖。ゲームとしては非常に簡単で、グラフィックなどは、今見るとかなり貧弱なものだけれど、エンタープライズの艦長になってクリンゴンをやっつける気分はなかなかのもの。

ウォーゲーム サザンコマンド

このゲームを出したSSI社はいまだにシミュレーションゲームの秀作を次々と出しているが、一度はやってみるべきものが多い。ボードゲームでは不可能な待ち伏せや、段階的戦力消費をいとも簡単にこなすからスゴイ。コマを並べる手間はないし、場所もとらないから、時間がなくて部屋の狭い日本人向けか!?

チェス サーゴン

今出ているのはサーゴンIIIだがこれがとにかく強い。勝てないヨ。ゲームの中のゲームといわれるチェスで、無限に相手をしてもらえるのだから、チェスファンとしては泣けてしまう代物。夜、ゆっくり時間を過ごすには絶好のソフト。

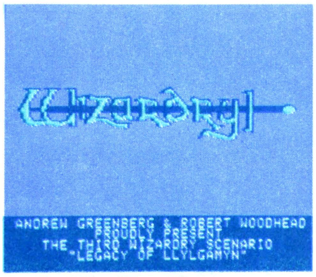
アドベンチャー デッドライン

アドベンチャーゲームの秀作。ストーリーは推理小説で、証拠物件、現場写真、調書などが入っている。これらを基に捜査（そうさ）を行うゲーム。画面は文字、もちろん英語だけ。英語力も身につく。

デッドライン（インフォコム社）

ロールプレイ ウィザードリー

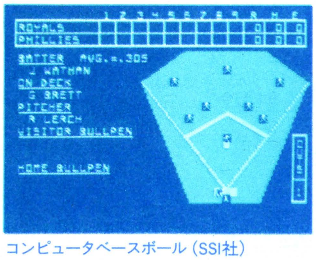
ファンタジーの傑作。このゲームのためにアップルを買った人も多いはず。ファンタジーを知っている人、指輪物語のファンは狂喜した。このゲームでファンタジーに近づいた人もたくさんいる。とにかく奥深く、おもしろく、いくらでも遊べる、いたれりつくせりのソフト。続編もある。



ウィザードリー（Sir-tech）

スポーツ コンピュータベースボール

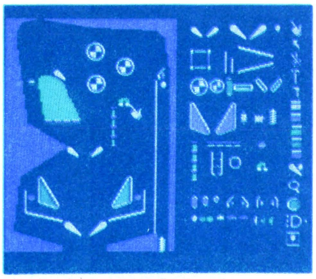
このゲームのすごいところは、球団のデータディスクを別売りしているということ。日本版データディスクでペナントレースの再現もできる。実際のデータをリサーチして使うというのは、アメリカのゲームのお得意の芸だ。



コンピュータベースボール（SSI社）

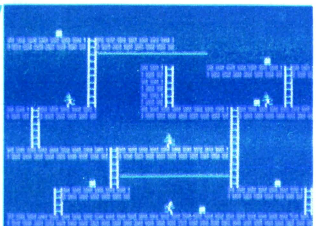
アクション ピンボールコンストラクションセット

ピンボールゲームを作るユーティリティ。これを使えば、自分の思いどおりのピンボールが作れる。フリッパーやクッションはもとより、台の形、傾斜、効果音まで設定できる。これに似たソフトで、アーケードマシンというのがあり、こちらはいわゆるアクションゲームが作れる。どちらも使いやすくて、楽しいソフト。


ピンボールコンストラクションセット（EOA）

アクション ロードランナー

日本のゲームセンターにまで進出してきたスゴイヤツ。エディタモードがついていて、自作画面が作れるというのが、ユーザーを重視するアメリカらしい。皆で遊ぶという発想がここにもあらわれている。



ロードランナー（ブローダーバンド）

やっぱりアップル

誰にでも使えて、皆で遊べて、万人を満足させるコンピュータ、それがアップルだ。

確かに今どき、8ビットの6502は古いし、メモリ64K（IIcなら128K）も少ないような気もする。しかし、アップルにはそれを支える大きな広い世界がある。

もしキミがいま、コンピュータを持とうと思っているなら、バカにしないで一度はアップルをじっくりと見てほしい。きっと、とりこになるはずだ!!

これがNEWアップルだ!!

アップルのゲームの面白さが少しずつわかってきたんじゃない？ では今度は、新しいアップルを紹介してみよう。キミのハートにピーンとくるものがあるはずだ。そんなゲームを見つけたら、まずは行動開始。レッツゴー・アップル・ワールド。

スカイ・フォックスのフライト・シミュレート感覚がたまらない!!

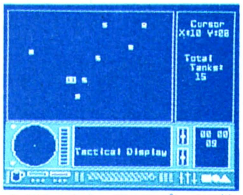
タイトル画面も粋だ。戦闘機Sky Foxの全体像を見れるのはここだけ。

フライト・スタート！

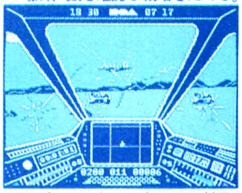
加速しながら離陸し、ゲートをぬける。すると戦闘機スカイ・フォックスのコクピットを通して、はるかかなたに山脈をひかえた広大な平原が望める。絶景だ!! ジョイスティックで操縦すると、旋回時には地平線が傾き流れていき、加速時には速度にあわせて岩や雲がスーッと後方に消えていく。

この忠実で完璧なフライト・シミュレートを見ただけでも、アメリカンプログラマーの力量と、決して手抜きをしない彼らの心意気を知ることができるというものだ。

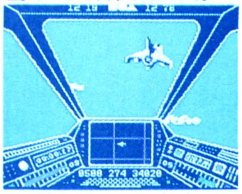
しかも、これはアクションゲーム。この性能バツ群の戦闘機を操縦して、平原に散らばる同胞の基地や、コロニーを侵略しようとしている敵を撃破するのが、我々のシゴトだ。敵は、空中に浮遊する巨大要塞の母艦と、そこから突撃発進してくるタンクと戦闘機だ。国産コンピュータに比べ、アップルは解像度が粗いのだが、この3種の敵は非常によく表現されていて、ゲームを面白くしている。



タクティカル・ディスプレイで敵の場所、数を確認し戦略をたてる。



Zでズームになる。丸いのは敵母艦。タンクが出撃していくぞ。



敵戦闘機の後ろについた。キャノン砲で撃墜せよ。逃すと後が怖い。

敵のいる区域までオートパイロットで飛び、戦闘開始！ まずはタンク。コクピット中央下のレーダー・スキャナーをフォワードに切り替え、すばやく狙ってレーザーキャノンで撃破だ。もたもたしていると砲弾を喰らってシールドエネルギーが減るだけで、あっというまに、タンクの上を素通りだ。この速さこそ、スカイ・フォックスの魅力であり、アップルの魅力でもある。

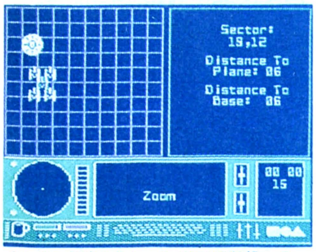
これは戦闘機と戦うときも同じだ。ミス・ショットは許されない。早く破壊しなければ砲弾やミサイルの集中砲火を浴びて、シールドエネルギーは0となり、一巻の終わりだ。すべて一瞬の勝負！

最終目標である敵母艦をとらえたなら、いち早く撃沈するのみ。この母艦は強力で、次々にタンクや戦闘機を発進させてくる。おまけにこいつはレーザーキャノンを3発以上撃ちこまないと破壊できないから、誘導ミサイルを効果的に使用しよう。

シールドエネルギーや燃料が少なくなってきたら、ベースコンピュータを呼びだし、基地へ補給のために帰る。これは決して逃亡ではないからネ。そして作戦を練り直して、再度戦闘開始、敵を一掃しよう。GOOD LUCK!!

なお、着陸するには基地まで帰り、0を押してから高度を0にしよう。

スカイ・フォックスには'Cadet（訓練兵）からAce of the Baseまでの5ランクがあり、Cadetが一番やさしい設定だ。シナリオのほうは、敵母艦がでてこないトレーニング型が7つ、敵母艦がでてくる戦略型が8つ用意されている。もちろん戦略型のほうが難しく、特にMassive Onslaughtでは敵母



タンクに発砲されシールドにひびが入った。遠くに見えるのが目指す敵母艦だ。

艦が6基出現し、腕だけでは防ぎきれない。初めはトレーニング型シナリオで十分に練習を積むのが良策。

このスカイ・フォックスは、モッキング・ボード(シンセサイザ・ボード)対応となっている。これでエンジン音等が加わって、臨場感が増す。その迫力はことばではちょっと表現できないシロモノ。

とにかく1度モッキン・ボードを入れたアップルで、スカイ・フォックスを試してみてほしい。

さて、上達への近道だが、狙った敵を逃さず、すばやく命中させることと、よりよい戦略をたてること。母艦を狙うにしても正面突破ばかりではシールドがもたない。後方から狙うとか、タンクを少し残しておくとか、工夫が必要だ。

最後に、戦略を練るのに頭が疲れてきたら、基地にもどってコントロールGを押してみよう。アメリカ人のジョークがわかるはずだ。

キングズ・クウェストは、まるで絵本の中に飛び込んだような面白さだ

これがシェラ社の最新アドベンチャーゲームのパッケージ。

アドベンチャー・ゲームの大御所シェラ・オンライン社(Siera On-Line Inc.)が開発に2年をかけた「キングズ・クウェスト」(King's Quest)が、ようやくアップルに移植された。(APPLE IIc、IIe、128K、DISK 3枚組)

いままでのアドベンチャーゲームとは、一味も二味もちがうからぜひ注目してほしい。

家の中の画面。魔法使いにつかまってオリの中に入れられた。

カラーで見せられないのが残念なほど非常にきれいな家。

昔、キング・エドワードが治めるダベントリーという豊かで平和な国があり、王室には代々3つの宝物が伝えられていた。マホガニーフレームの未来を映し出す魔法の鏡、外敵を寄せつけないチタニウム製の魔法の盾(たて)、そしていつも金貨で満ちた箱、がそれだ。この宝物が次々と奪われ、国は侵略された。危機に瀕(ひん)した国王は、国一番の勇者、サー・グラハムに3つの宝物を取りもどすことを命じ、成功したら国王にすると約束したのだ。

木こりの家の前、切り株にオノがささっているが取れない。

さあ、お楽しみはこれからだ!!キミが、サー・グラハムを導いて宝物を奪回するのだ。

グラフィックスは"Double-Res"だから、非常にビューティフル。

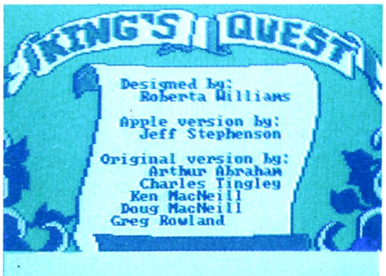
とにかく驚くのは、いたるところにリアルタイム・アニメーションがとり入れられている。今までは、北に進みたいときには[N]に入力だったけれど、これはサー・グラハムをジョイスティックやカーソルキーを使って、手足を振り動かし、歩き、話し、泳ぎ、飛びはねさせることができるのだ。

3Dで表現された美しい風景の中も歩けるし、ドアや門の前で、コマンドを入力すると、扉がギギーッといってゆっくり開いたりするのだ!!

登場する動物や魔法使いのキャラクターたちも動きが大きい。

美しい画面の中をうろつき回っていると、ファンタジー絵本の中に飛び込んだような錯覚にとらわれる。今までのアドベンチャーゲームでは味わえなかった不思議な気分だ。

ストーリーも十分練り上げられている。唯一のゴールを目ざして一方向につき進むだけじゃない、邪魔されるとそれ以上進めなくなるタイプでもない。ある程度自由に歩きまわれる。経験と情報と持ち物を生かすと、さらに新しい世界が広がっていく。それに、自分のとった行動によってポイントが加算されていく。



巻き物風のタイトル画面。ちょっと色をぬるのが遅い。

コマンドの入力も改善されている。動詞+名詞の2語入力だけでなく、文も少しは判断してくれるようになっている。

ただ、語彙(ごい)数はまだまだ少ないし、表示することばは、若干不親切なのは残念。

全体としての弱点は、遠近感に少々問題があることかもしれない。

アップルの母国アメリカでは、インフォコムのテキストアドベンチャーに人気が集中している。グラフィック・アドベンチャーは、これとは別の方向を目ざしているのかもしれない。この「キングズ・クウェスト」もそうだ。レーザーディスクを使った「ドラゴンズ・レア」や「スペース・エース」のような、リアルタイム・アニメーションをふんだんにとりいれた、アドベンチャーゲームの可能性に期待したい。

タイトル画面、ジャケットの写真もこれと同じもの。

アーコンは思考力と反射神経が要求される新型ゲームの傑作だ!!

映画「スターウォーズ」の第1作目の1場面で、ファルコン号の中でチュウバッカとR2―D2がフォログラフを使って、怪物を動かすチェスらしきゲームをやっていたのを君はおぼえているか?

フォログラフを使っていないけれど、あのゲームが実際にあるのだ!!

EOAの出した「アーコン」は、ひとことでいえば、チェスを応用したアクションゲーム、とでもいえるだろうか。今までのゲームにはちょっと類のないシロモノだ。

最初はアタリ版(アメリカの他のマシン)で発売されていたのがやっとアップルで動くようになったのだ。

このゲームはチェスのように、白黒のボードが舞台で、マス目は9×9になっている。駒は双方とも18個ずつで、それぞれ特徴をもっている。

ゲームはこのマス目の上だけで展開するのではないところが、最大の特色だ。敵・味方の駒が同じマス目に入ると、チェスの場合、相手を取るだけだが、ここではなんと闘技場が現われ、その中でジョイスティックを使ってアクションゲーム風に相手と闘わなければならないのだ!! つまり頭と反射神経が両方とも必要になってくるというわけだ。

チェスとちがって、相手のキングを取れば勝ち、というわけにはいかない。だからといって相手を全部倒す必要があるわけではない。ゲーム盤には5つのパワーポイントがあり、それを全部取った方が勝ちだ。

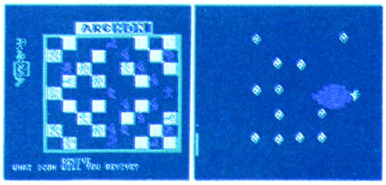
また、盤の上ではライト側(白)とダーク側(黒)とにわかれているのだが、自分の側の色上にいる駒は戦闘に有利なことになっている。そのため、ゲーム盤中央付近が、状況によって白になったり黒になったり変化する。これがゲームのかけひきをいっそう複雑に面白くしているようだ。

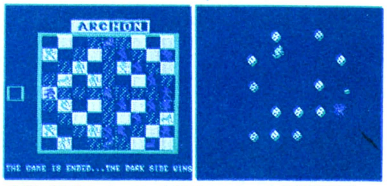
このゲームのおもしろさのもうひとつの要因は、駒が怪物だということにある。ふつう、チェスタイプのゲームは双方が同じ条件で戦うわけだが、これは双方がまったくちがった駒でもってゲームをするのも特色だ。

ライト側は、魔法使い、フェニックス、ティジニィ(?)が各1、ゴーレム、ユニコーン、弓矢手、バルキリー(オオ……)が各2、それにナイトが7つだ。対するダーク側は、魔術師、ドラゴン、シエイプシフターがひとつずつ、トロル、マンティコラ、バジリスク、バンシーが各2、ゴブリンが7つずつだ。

それぞれの怪物にはいろいろな特徴があって、ゲーム盤や闘技場でそれが存分に発揮されることになる。

ゲーム盤上では、他の駒の上を飛んで移動したり、テレポートしたりする。


左側は魔法を使っている。右側はバンシーの攻撃シーン。


左側が通常のボード、右側はアクション風戦闘画面。

闘技場では、それぞれの駒の特色が最もあらわれる。たとえば、怪物の攻撃方法は大きくわけて3つある。剣で突くのがナイトと、ゴブリン、自分が燃えて近くにいる敵をまきこんでしまうのがフェニックスとバンシー、弾を打つのがその他もろもろ、といった具合。

それぞれの駒の生命力、敵にあたえるダメージの大きさが、みなちがうので、バラエティに富んだ戦闘が起きてきて、あきることがない、というわけだ。

怪物のシェイプシフターは、戦闘になると、敵と同じ姿、同じキャラクターになってしまうという変わりダネ、魔法使いは、実際に魔法を使って死んだ味方を生きかえらせたり、敵を動けなくさせたりできるワザ持ちだ。

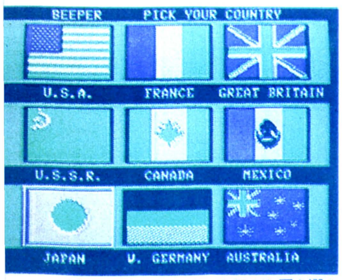
さまざまなキャラクターを使って変化に富んだ場面をつくりだし、これだけいろいろ楽しい要素があるストラテジー型アクションゲームは初めてじゃないかな。アップルユーザーじゃなくてもぜひ一度試してもらいたいソフトだ。ただしコンピュータに勝つには苦労するぞ。

サマーゲームスのアメリカ人らしい遊びゴコロが好きだ

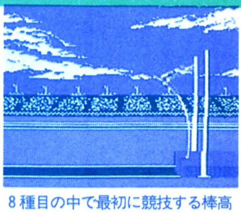
このサマーゲームスは、ゲームのレベルとしては、日本のゲームセンターにあるスポーツ物とさして変わらない。しかし、アメリカ人らしい、オリンピックゲームだったらオリンピックらしくしようという、シャレッ気がとにかくいいんだ。

ゲームの内容は、8種目を競うハイパーオリンピック型のゲーム。棒高飛び、高板飛び込み(4種)、100m走、400mリレー、跳馬、100m競泳、400mフリースタイル、射撃の8種目をめぐって争われる。

まず、オープニングセレモニー



プレイヤーはこの中から好きな国を選ぶことができる。他に9ヵ国あるぞ。



8種目の中で最初に競技する棒高飛び。タイミングが取りにくい。

がいい。聖火ランナーが右側から走ってきて、左にある聖火台に火をつけると、ハトが飛び立つという趣向（なかなか凝っているんだよね）。

次がワールドレコードだ。各種目で最高点を出すと、名前と記録がディスク上に記録され、いつでも見ることができるんだ。

ゲームは8人まで同時に遊ぶことができるけれど、それぞれが自分の好きな国を選ぶことができるんだ（オリンピックらしいね）。選べる国は17ヵ国、それにエピックス（自分の会社名まで入ってる）。

国を選ぶとその国の国歌が流れる。この国歌がなんといってもいいんだ。アメリカはいうまでもなく、イギリス、フランス、ソ連、カナダから、もちろん日本まである（あの君が代がなんとも不思議な音楽に聞こえるんだ）。

そして各競技ごとに金、銀、銅のメダルがあり、金メダルの国の国旗が出て、国歌が流れる。

なんともオリンピックらしいゲーム。友達なんかと集まってやるには最高じゃないかな。

惑星から飛び立つのが宇宙船「サンドッグ」。

ちょっと古いけど、キーボードを使わないRPG（ロールプレイングゲーム）サンドッグは驚きだった

この「サンドッグ」は、ここに紹介されている他のゲームに比べると新作というほどではなく、かなり古いゲームだ。だけど、あえて採り上げた理由は、最近ロールプレイングゲームの新作にパッとしたものがないというのと、このゲームが今までにない新しいタイプのロールプレイングゲームだからだ。

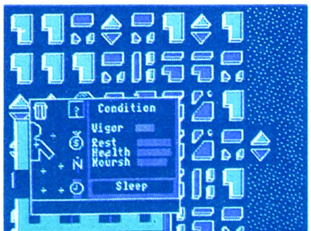
いったいどこが新しいかというと、キャラクターの名前を入れるとき以外キーボードにふれなくていいことだ。ロールプレイやアドベンチャーといえば、キーボードをフルに使うゲームが多かった中で、ジョイスティックだけで遊べるゲームというのは驚きだった。

マウスの感覚でコマンドを選んだり、人を動かしたりできる。ついでに、こわれたエンジンの交換までやってしまうのだ。

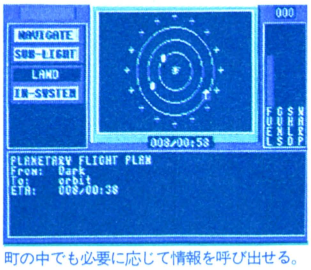
ファンタジーというよりも、SF仕立てのロールプレイングゲームなのだ。宇宙船「サンドッグ」でいろいろな星を回り、おじいさんの遺産を探すのが目的だ。海賊に襲われたり、金を稼ぐために商売をしたりもする。

ゲームはリアルタイムで進むので、ゲーム中に寝たり、食事を取ったりしなければならない。宇宙を飛ぶときも目的地をセットして、到着予定時間まで時計が刻々と動いていくのを見ていると、本当にコクピットにいるような気分になってしまう。

アップルIIcでマウスが使えるようになったので、このテのゲームはますます増えそうだ。



コクピットの画面。恒星系マップが出ている。



町の中でも必要に応じて情報を呼び出せる。

Dazzle Drawを見ただけでもアップルの底力がわかるね。

これはデモのワン・シーン。今までのアップルを知っている人なら、「これがアップルの画面!?」とア然とするはず。

これもデモの1部。中間色を使って、クツに色を入れているのだ。

国産コンピュータに比べ、貧弱だといわれてきたアップルのグラフィックス概念を根底からくつがえしたのがこのDazzle Drawだ。

今までアップルは280×192の高解像度画面しかなかった。これは非常に速い書き換えができるものの、国産コンピュータの解像力に比べると数段おとるものだった。今回発売されたIIc、IIeではこれを補うために580×192のダブルハイレゾを使えるようにしてあり、この新機能を採り入れたグラフィック・ユーティリティがDazzle Drawなのだ。しかも、アップルの最大の特徴であり欠点でもある色のズレをおさえ、美しい画面を作れるようにしてあるのだ。

また、その使いやすさも特徴のひとつだ。使い方は、あの32ビットCPUを搭載したマッキントッシュのマックペイントと同じで、今はやりのマウス（ジョイスティック等も可）を使い、ボタンでコマンドを拾ってくるだけなのだ。8ビットコンピュータでこれだけのことができるのはサスガ！　しかも、マックペイントは白黒であるのに、こちらは16色を使えるカラーなのである。

さらに30種類もの、ビルや花柄、さまざまな図案などのパターンを用意し、しかも作りかえることまでできるのだ。イタリック体などの文字を打ちこむこともできる。もちろん、拡大や基本的作図機能などもそろえてあり、すべてマウスだけで操作可能だ。

カラープリンタをつないで総天然色のパンフレットを作成するのも楽しいだろうし、キミのセンスを駆使して独自のデモやコンピュータアニメーションを作るのも面白いだろう。

A.E.のパンフレット。これが作品の売り上げを左右することもある。下の丸いのは，ショーでくばる懸賞つきのステッカー。

ブローダーバンドの社長室。今まで出してきたソフトがすべてかざってある。（ブローダーバンドは最近規模拡大のため移転したが、写真は移転以前のもの）

ショーでのブローダーバンドのブース。規模の大きさには驚かされる

アップル神話を支えるソフトウェアハウス

ブローダーバンドの場合

和田　淳

「ソフトウェアのアップル」という神話を支えているのは、ブローダーバンド、エレクトリック・アーツなどの優れたソフトウェアハウスである。そこでは、日夜、どのような形で研究・開発が行われているのであろうか。日本人ながら、2年前ブローダーバンド社から「A.E.」を出した和田淳君に、ブローダーバンドのソフトづくりについて報告してもらった。

ゲームの世界をリードするソフトウェアハウス

アップルの特徴といえば、誰でも最初に思いつくのは〝豊富なソフトウェア〟ということであろう。これは、多くのプログラマーたちの業績の積み重ねの結果にほかならないのだが、彼らに正しい方向づけをし、潜んでいる能力を十分に発揮できるようにしてきたソフトウェアハウスの存在を見逃すことはできない。

ソフトウェアハウスはプログラマーが考えたゲームを〝製品〟として完成させ、市場に出す道をつくる。しかし、それだけにとどまらず、たとえば「チョップリフター」と共にジョイスティックを普及させ、それを用いたゲームプレイの面白さを認識させたり、「モッキンボード」というサウンドジェネレーターを使ってゲーム音楽をより充実させたりするのも、その仕事である。ソフトウェアハウスは、ひとつのゲームの売り出しにとどまらず、〝ゲームの世界〟全体の進歩の大切な道標となることもあるのだ。

ダグ・スミスも落ちた！きびしい難関

「A.E.」がブローダーバンドから発売されたのはもう2年も前のことである。その頃に比べると、今では新製品に対するプロジェクトの組み方も随分（ずいぶん）変わってきている。まず、ブローダーバンド自身の規模が拡大され、より組織化が進んだということが挙げられる。ひとつのソフトにかかわる人間の実数が増えたのである。それは、裏返せば、どんどんハイパーになるアップルのソフトに対応していくために、プロジェクトも強力なものに変えざるを得ない、という現実の要請によるものでもあろう。

アップルが登場してからかなりの年数がたち、ソフトの数も莫大なものになっている現在でも、新しいゲームを見るごとに「まだこういう使い方が」と驚かされ、新しい発見をすることがある。

逆にこのことが、プログラマーに「自分の作品はもう新しくないのではないか」とプレッシャーをかけることになる。それはさらにプログラマーやソフトウェアハウスに、〝より一層の研究と市場の調査に基づいたプロジェクト作り〟をうながすことにつながる。

ブローダーバンドには、毎日何十枚にも上る投稿があるという。しかし、その中で発売までたどり着く幸運なソフトは、何十日分に1枚という割合なのだ。

今ではブローダーバンドからソフトを出すのは、新人歌手のオーディションで1位を取るのとさして変わらない競争率なのである。

「ロードランナー」の作者であるダグ・スミスも、この狭き門をくぐり抜けてきたひとりだ。

しかし、彼は、最初の投稿では関門通過に失敗している。そこで屈せず、シェイプアップした作品を再び投稿し、あの不朽の名作を誕生させたのである。

ブローダーバンドにある彼の部屋には、最初の投稿に対する〝お断りの手紙〟が誇らしげに貼られている。

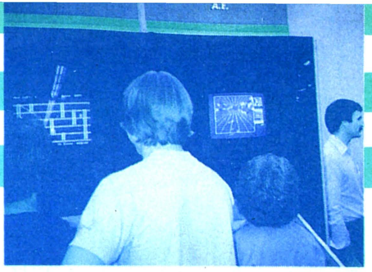
彼のような成功者であればこそ、この手紙もジョークとなり得るのだが、これが毎日何十人ものプログラマー志願者に送られていることを考えると、多くの人に愛されるゲームソフトを作るのがいかに難しいことか、と改めて思い知らされる。

繰り返し行われるアイデア・テクニックの検討

さて、難関を突破し、投稿された作品にOKが出されると、作者は初めてブローダーバンドに呼ばれる。そしてそこから新たな試練が始まるのだ。何度ものミーティング、説明の繰り返し、丹念な見直し…。その結果、「ドロール」のようにほとんど投稿された状態のまま発売、という数少ない例外も起こる。しかし、大部分の作品は大改造を施され、当初とはかなり違う状態で世に出されることになる。

テクニカルな欠点（スピードが遅い、ジョイスティックの操作性が悪い、等々。あの「チョップリフター」も初期にはタンクが現れるたびにスピードが落ちる、という欠点があった！）に関しては、その道に詳しいプログラマーがヒントを与えてくれたりするのでとくに問題はない。

やはり一番苦労し、時間も要するのは、アイデアを改良しなければいけないときである。



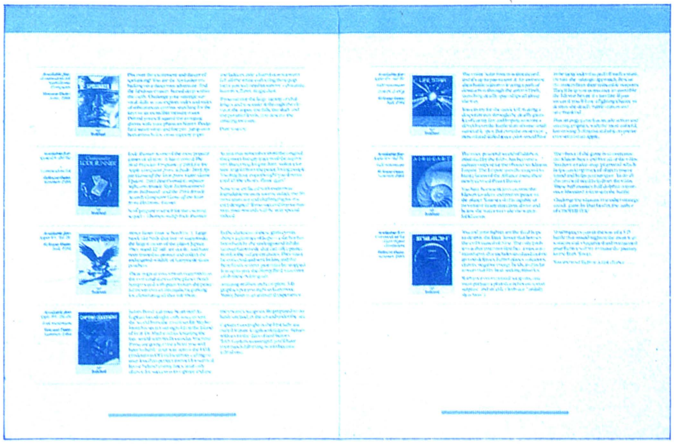
ショーでA.E.を遊ぶ子供。ユーザーの反応を見る時は，どうしても不安になってしまう。

アメリカのコンピュータ雑誌「ソフトーク」の読者投票による，1983年アップルソフト"トップ30"。やはりブローダーバンド，エレクトロニックアーツ等有名メーカーの作品が目立っている。

THE TOP THIRTY-1983

	Index	
1	162.33	**Lode Runner**, Doug Smith, Broderbund
2	106.30	**Pinball Construction Set**, Bill Budge, Electronic Arts
3	105.44	**Exodus: Ultima III**, Lord British, Origin Systems
4	98.22	**Zaxxon**, John Garcia, Datasoft
5	95.44	**Legacy of Llylgamyn**, Robert Woodhead and Andrew Greenberg, Sir-tech
6	94.52	**Miner 2049er**, Mike Livesay and Bill Hogue, Micro Lab
7	84.22	**Apple Writer IIe**, Paul Lutus, Apple Computer
8	82.33	**Hard Hat Mack**, Michael Abbot and Matthew Alexander, Electronic Arts
9	60.85	**Bank Street Writer**, Gene Kuzmiak and the Bank Street College of Education, Broderbund
10	59.30	**Ultima II**, Lord British, Sierra On-Line
11	41.63	**Music Construction Set**, Will Harvey, Electronic Arts
12	41.26	**Multiplan**, Microsoft
13	38.15	**Stellar 7**, Damon Slye, Software Entertainment
14	36.93	**Double-Take**, Mark Simonsen, Beagle Bros
15	34.48	**Quick File IIe**, Rupert Lissner, Apple Computer
	34.48	**Zork III**, Marc Blank and Dave Lebling, Infocom
17	30.89	**Drol**, Benny Ngo, Broderbund
18	27.70	**Beagle Basic**, Mark Simonsen, Beagle Bros
19	27.56	**Mask of the Sun**, Alan B. Clark, Larry Franks, Christopher P. Anson, and Margaret Anson, Ultrasoft
20	26.67	**A.E.**, Jun Wada, Broderbund
21	23.37	**Pronto DOS**, Tom Weishaar, Beagle Bros
22	23.33	**One-on-One**, Eric Hammond, Electronic Arts
23	22.04	**Sargon III**, Dan and Kathe Spracklin, Hayden
24	21.07	**Beagle Bag**, Bert Kersey, Beagle Bros
25	21.04	**Rocky's Boots**, Warren Robinett and Leslie Grimm, The Learning Company
26	19.67	**The Quest**, Dallas Snell, Joe Toler, and Joel Ellis Rea, Penguin
27	18.59	**Sammy Lightfoot**, Warren Schwader, Sierra On-Line
28	18.22	**Planetfall**, Steve Meretzky, Infocom
29	17.41	**Fontrix**, Steve Boker and Duke Houston, Data Transforms
30	16.85	**Enchanter**, Marc Blank and Dave Lebling, Infocom

1984年後期版ブローダーバンドのゲームカタログ。アップルのゲームは5種類しかのっていない。しかも，予定通りの発売になっているのはさらに少ない。完成度を追求するあまりの"結果"である。



もちろん優れたアイデアを次から次に口にできる人はいるだろうが、それが即、多くの人々に愛される"ヒット作品"になるかというと、どうもそうではないらしい。

ソフトウェアハウスでは、通常は作品をできるだけ多くの人に見てもらい、意見を聞き、最高のものに近づけていく方法を採っている。たくさんの投稿作品の中でキラリと輝いた作品のコンセプトを殺さず、いかに多くの人をひきつける面白い作品に仕立てあげていくかということに、彼らは心をくだくのである。

「A.E.」に関していえば、当初は「ギャラガ」や「ギャプラス」のようにひたすら撃ちまくる爽快感を狙ったゲームであった。が、"もはや単に撃つゲームは古い"と言われ（2年前ですでにこうなのだ…）、ボタンを押す→ミサイル発射→ボタンを離す→ミサイル爆発→その煙に巻き込まれたA.E.を退治、というテクニック重視のスタイルに変更されたのが一番大きな"改良"であった。

来るべき発売に向けて動き出すスタッフたち

さて、アイデア及びテクニカルな点でブローダーバンドとプログラマーの両者が納得できるものができ上がると、今度は"来るべき"発売"のために、ブローダーバンド社内のいろいろなスタッフが忙しくなってくる。プロテクション、ジャケットのデザイン、マニュアルの原稿、プロモーションのかけ方から発売日の調整まで、各々の道のプロが、いかに売れるものにするかということで頭を悩ませる。

この段階でひとつ興味深いことは、新しく出す作品の名前が既存のソフトの名前に似ていないかを調べる作業が必ず行われるということである。日本ではあまり気にされていないようであるが、アメリカではコピーライトが重視されており、内容はもちろんのこと、作品名が似ているというだけでさまざまな問題が持ち上がってくるからである。

しかし、このコピーライト重視という風潮もアップルのソフトウェアの進歩に一役買ったのだ。

初心者がゲームを作る時、まずゲームセンターのゲームの模倣から始めることが多いように、初期のアップルのソフトにも「インベーダー」、「ギャラクシアン」、「パックマン」等の模倣と思われるようなものが結構あった。

ところがまもなくコピーライトが問われだしてからは、これらの模倣ゲームは市場の第一線から姿を消してしまった。既成のゲームと似ていて楽しめる、ということより、高度なアイデアやオリジナリティーの方が重視されるようになったのである。これは"より新しいゲームの導入"、つまりゲームソフトの進化を導いたように思う。

このプログラム完成後から発売までの期間というのは、プログラマーにとって胸が弾む反面、最も不安な日々でもある。それは作品が自分の手を離れ、作業が自分の関与しない所で進むからに他ならない。プロテクションはかんたんに解けないだろうか。ジャケットは気に入ったものができ上がってくるだろうか。

それにもまして、発売日近くに他の会社からベストセラーになるような優秀なソフトが出て、自分のはそれに押されてしまうのでは、という神経質すぎるかのような心配。

それらの不安は、自分の心と対話しつつアイデアを考えていたときの純粋な気持ちとはおよそかけ離れたものである。しかし、実際、ゲームの内容以外の要素で面白いはずのものが売れなかったりすることもあるのだから、細心の注意を払うのも無理はないといえる。

最後の5パーセントの完成度に努力を惜しまないゲームづくり

またこの間は、テスティングスタッフによって作品に"試練"が課せられる時期でもある。

ブローダーバンドの場合、このテストを行うのは、最新のゲームがタダで遊べる、と喜んでやってくる小学生が多い。テストによってバグが出ればそれを直さなければならないし、斬新な意見が出ればその機能をつけ加えたりすることもある。

入念すぎるようにもみえるこれらの過程を経て、ブローダーバンドのポリシー、「最後の5%の完成度に努力を惜しまない」ゲーム作りがまさにその言葉通り遂行される。たとえ発売が多少遅れようと、最後まで重視されるのは「完成度」ということである。

心にきらめいたものを何かの形にしないと人に伝えることができない。プログラマーの場合、それはゲームという形をとる。その"最初のもの"をできるだけ多くの人に伝えたいという心が、妥協のない姿勢を、ひいては「ソフトウェアのアップル」という神話を築いているのだ。

ンでも楽しめる

ル移植予定ソフト

スタンディング・ストーンズ(EOA)

ストーンヘンジの下の地下迷宮でくり広げられる聖杯奪取作戦!!

スタンディング・ストーンズのパッケージ写真がこれ。なかなか芸術的な写真だろ。

ピンボールコンストラクションセットで有名なEOA（エレクトロニック・アーツ）社が初めて出したロールプレイングゲーム。

レコード風のジャケットにディスケットが入っている。会社名にアーツ(ARTS)とあるだけにこのジャケットがなかなかシャレている。ジャケットの絵は、イギリスにあるストーンヘンジ。物語は、このストーンヘンジの下の（本当はないけど）迷宮が舞台になっているのだ（ストーンヘンジを知らない人は世界にある遺跡を調べてみてください）。

さて、このゲーム、かんたんにいえばストーンヘンジの下にある地下迷宮の中から宝物を取りもどすのが目的なのだ。でも地下迷宮には、さまざまな怪物がいてそれらを倒していかなければならない。

スタンディング・ストーンズはロールプレイングゲームだから内容の話をあまりするわけにはいかないけど少しだけ説明してみよう。

取りもどさなければならない宝物は、ホーリーグレイル（聖なる杯）。このホーリーグレイルはキリストの最後の晩餐に使われた物だ。なぜこんな物が地下迷宮にあるのだろう。

その昔、偉大な魔法使いマリーンが開いたパーティーの席上から、みんなが眠りこんだすきをみて、悪い魔法使いのコーマスがホーリーグレイルを盗み出した。そして、自分の隠れ家のストーンヘンジの下にある迷宮にかくしてしまったのだ。

このゲームはパーティーを組まずにひとりでグレイルを取り戻さなければならない。そのためデキのいいキャラクターを作らないとだめだ。

キャラクターの作り方はかんたん。力強さ、知性、神聖、機敏さ、体力の5つの値がランダムに変わっていくから、自分の気に入った数値のキャラクターができるのをまつ。グレイルを取りもどすことのできるような優秀なキャラクターを作ることが肝心だ。

魔法をはじめから使うことだってできる。その魔法にもいろいろあって、戦闘の魔法が火の玉、雷、睡眠、台所(?)、魅力、火の矢、ロウソク、祈り、押さえる、ディスペル、ダットスペルの11種類、これらの魔法は相手によって効果が違うから気をつけよう。また、ヘタをすると投げた魔法が自分にはねかえってくることがある。

その他の魔法は、壁の通過、光、力を強くする、姿を消す、マヒを直す、傷を治す、神の指導、毒を消す、テレポート、飛行機、空のようになる、祝福の11種類がある。敵を攻撃するものではないが、効果のあるものばかりだ。

地下にいるのは怪物ばかりではない。中には友好的にあいさつをすれば物をくれる者や、ワイロを渡せば戦わずにすむ者もいる。しかし敵はなかなか陰険で、こちらが戦う時にグズグズしていると、次々と仲間を呼んでふえてしまう。

迷路の中にはいろいろな物が落

このストーンヘンジの下の地下迷宮がゲームの舞台。

もうすぐキミのマシ
アップ

ちていて、適切な使い方をすればプレイヤーにとって大きな助けになる物がある。拾える物は、薬、巻き物、箱、本、リング、ヘルメットと盾、剣、ヨロイなどがある。

迷路そのものにもいろいろな仕掛けがあって、落とし穴、見えないドア、オアシスなどがある。オアシスは、グレイル探しをあきらめた人達が迷宮内に住みついた所で、安全な避難場所になっている。金で傷を治したり、のろわれた武器を清めたりできる。

何といっても一番面白いのは金をふやすためにギャンブルができることだ。その方法がなんとゴキ

2マス前にあるドアの所へ行こうとしたら、2つのガイコツが目の前に立ちふさがった。

ブリレース!

まだまだ面白いことがたくさんある(クイズタイムショックもあ

もたもたしていたら敵のカエルが仲間を呼んで3匹になってしまった。早くやっつけないと!

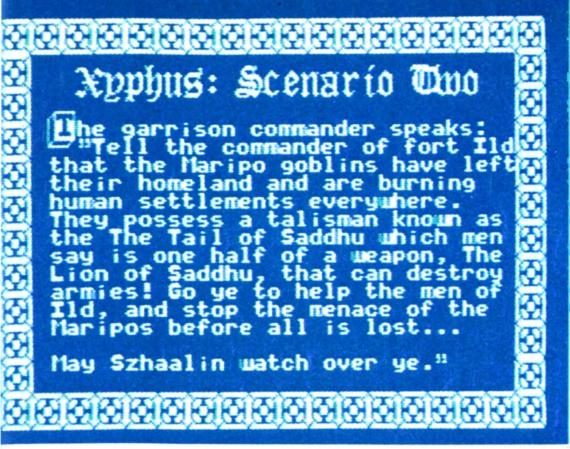
る)けど、ゲームをやる楽しみがなくなるからこれくらいでやめておこう。

このゲームは感じほどかんたんじゃない。変なことで死んだりする。怪物に殺されるよりも、自分でかけた魔法が自分にはね返ってきて死んじゃうことが多いのだ。けっこう楽しめるゲームだから、移植されるのを待ってトライ!!

最後にひとことつけ加えると、このストーンヘンジは、UFOの基地だという説もある。

ザイフォス(ペンギン)

地底に潜む魔王ザイフォスを倒し、アロヤの地を生き返らせろ!



シナリオ2の目的がこれだ。マリポを倒せ!

ペンギン社の「アマゾン学術探険」に続く2作目のロールプレイングゲーム。

このゲームの特徴は、シナリオが6本あって、それぞれが別のゲームになっていることだ。しかも好きなシナリオから始められるわけではなく、きちんとシナリオ1から始める。

ゲームの設定はというと、「勇者ザーリンによって引き裂かれた、魔王ザイフォスの心臓がアロヤ大陸に隠されてから、1万年が経過した。地上に落ちた心臓の破片は小さな剣の形をした紫水晶となり、数々の魔法の源となった。今なおアロヤ大陸の奥深くにザイフォスの本当の心臓が隠されているという。

悪の巣窟と化したアロヤの地は解放され、平和の光に包まれることを望んでいるのだ。

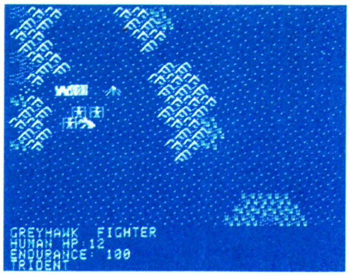
傷つき地下の洞窟に身を隠す魔王ザイフォスを倒す以外に、アロヤの地を生き返らせる術はない」

この魔王ザイフォスを倒すのがプレイヤーになるキミ。最初はキャラクター作りから始まる。

キャラクターの人数は1から4人まで選べるのだが、4人いないと、ゲームはかなりきつい。ひとりではシナリオ1もできないだろう。

キャラクターの種族は、人間、エルフ、ドワーフのいずれか、また職業は戦士か魔法使いかで、非常にシンプルだ。これならロールプレイングゲームが初めてという人でもわかりやすい。

ゲームが始まると、青、緑、黄、ピンクの4色(4人の場合)の四角に囲まれたキャラクターが画面中央に出てくる。これをひとりずつ順番に動かすのだが、この4人それぞれが別の方向に進んでもかまわない。一般に、この手のゲームはひとつにまとまっていたほうが無難ではある。

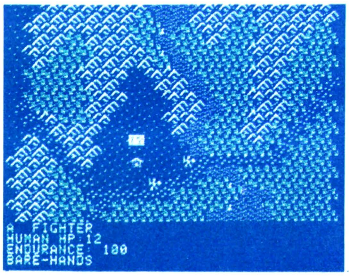


シナリオ2の最初の部分、3人がウシと戦っていたら、右上から毒グモが来た!

キャラクターを動かす時、気をつけるべき点がふたつある。

まず移動速度が地形によって違うので、キャラクターが並んで歩いている時、ひとりが道、ひとりが山だと道を歩いているキャラクターがどんどん先に行ってしまう。

もうひとつは、キャラクターが、ある一定の所まで近づかないと物が発見できない、ということだ。道が便利だからといって、地図の端まで行かないと、宝物を見落としたりする。



ゲームを始めると、この画面になる。家に逃げこまないと戦器が手に入らない。急げ!

キャラクターが傷ついて帰ろうとすると、怪物が後から追いかけてきたりする。

この怪物はザイフォスでは65種類もいて、その中でいくつかの種類に分かれている。それぞれの種類によって魔法や武器の効果が違うのだ。

大きく分けて、熊(くま)や鬼などの普通の怪物、魔法使いやデーモン(ザイフォスはデーモンの親玉なんだ)、

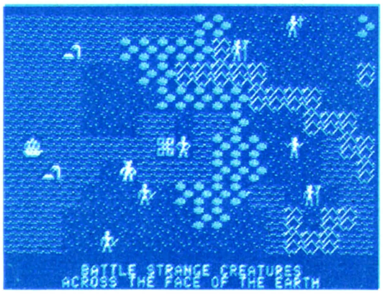
狼男などの変身する怪物、それにゾンビなどのアンデットモンスターなどがあるから、攻撃に気をつけなければならない。
魔法も面白いルールになっている。ゲーム設定にあるように、この世界の魔法の源はザイフォスの心臓の破片から出ている。これをザフォイドアミュレットと呼ぶのだが、これを持っていないと魔法が使えない。つまりゲームを始めたら、まずザフォイドアミュレットを探さなければならないのだ。
しかしこのアミュレットは、何回か魔法を使うと壊れてしまうのだ。各シナリオに何個かずつ落ちているから、前に書いたように地図の隅から隅まで探さなければいけない。
ゲームはシナリオ1が、まず東にある砦まで行く、シナリオ2はマリポというゴブリンの親玉を倒しに行く、と本題とは全然関係のない感じで進んでいくが、シナリオ6でちゃんと終わる。
アップルの中でも少し変わったロールプレイングゲーム、発売が楽しみだ!

画面の左下からドラゴンがあらわれて、火を吹くオープニング。

ウルティマII(シェラオンライン)

時空を超えた世界に展開するウルティマは最高のアップルソフト!!

アップルソフトの中でも最高の評価を受けているウルティマシリーズ(現在シリーズ3まで出ている)。その中からシリーズ2が国産マシンでも動くようになった。
ウルティマが、初めてという人にかんたんにゲームの設定を紹介しておこう。
「世は邪悪の魔女ミナクスが支配する暗黒の日々に明け暮れていた。この世界の王であるロードブリティスュ(このゲームの作者の名前)に命令を受けたキミは、世界各地を巡り、タイムドアを通って過去や未来の地球、さらには宇宙にまで出てミナクスを倒さなければならない」
コマンドの入力は、移動の他にアルファベットのすべてを使って行う。たとえばAはATTACK、BはBOARD(乗る)というようにすべてのキーを使うのだ。



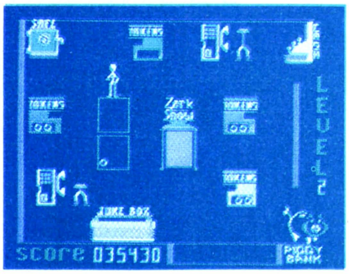
画面はヨーロッパとアフリカ。色々な生物が見えるぞ。

慣れるまではコマンド表を見ながらやらなければならないので、少々やっかいかもしれない。
自分でキャラクターを作ってウルティマの世界に入っていくと、キミもそのとりこになるはず。あるときは暗いダンジョンの中、またあるときは天王星の地表をさまよい歩く。
ウルティマの世界に入ったまま出て来ないで、学校を1週間近く休んだ人間もいるほど。ここまで熱中させてくれるゲームはアメリカにも少ない。移植されたらぜひ一度はやってみたいね。

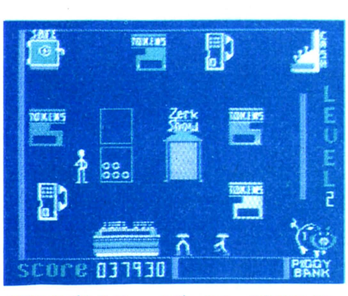
スペアチェンジ(ブローダーバンド)

コインをためてレベル・アップ!! ザークショーを存分に楽しもう!

ロードランナーで有名なブローダーバンド社のアクションゲームが次々に国産マシンに移植されているけれど、今回白羽の矢が立ったのがスペアチェンジだ。
そもそもスペアチェンジの意味は、スペアが「余分、予備、けちけちした」、チェンジが「交替、両替」といった感じだ。これをつなげると「余分な物を両替」となり、このゲームの雰囲気を表すのにピッタリの言葉になる。
ゲームは、画面の中に4つあるコイン機からコインを集めて画面中央左にある箱(ピン)に貯える。このコインは、必ず9つ集めなければいけない、余分に集めた分は貯金されて、その貯金の数が9つになるとレベルがひとつ進む。
また、コインが9つ以上になる



電話にコインを入れたら、ザークがコインを盗むのをやめて電話の相手をしだした。

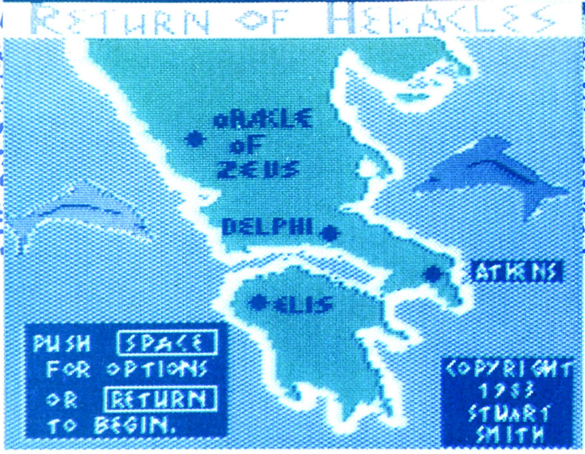


各面に必ずあるジュークボックス、これにコインを入れるとザークが踊り出すんだ。

アリババと41人の盗賊・リターン オブ ヘラクレス(クオリティーソフト)

と画面中央右のザークショーと書いてある扉が開き、1度そのレベルから脱出できる。
　この貯金のジャマをするのがふたりの「ザーク」。こいつらはコイン機から勝手にコインを持っていったり、箱に入っているコインに手を出したり、やりたい放題!!

アラビアとギリシアの神話が舞台の同型のロールプレイングゲーム

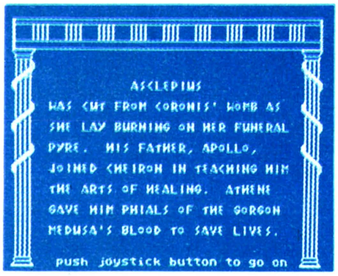


リターンオブヘラクレスの舞台、古代ギリシア。

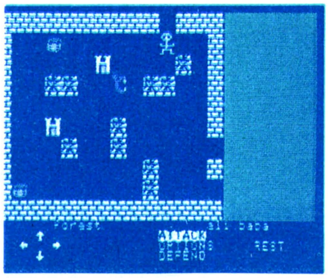
ジョイスティックだけで遊ぶことができる、ロールプレイングゲーム。
　アリババとリターンオブヘラクレスは同じ作者の作ったゲームだ。それぞれテーマは違うが、遊び方はほとんど同じだ。
　ゲームのやり方は、パドルまたはジョイスティックで移動方向、攻撃、停止、その他のオプションを選んでいく。これはどちらのゲームも同じだが、それぞれ特徴がある。
　アリババのテーマは、シャーリアル王の娘が盗賊団にさらわれてしまい、王の命を受けたアリババが姫の探索へと乗り出す。
　アリババは自分の仲間を41人まで呼び出すことができ、呼び出した仲間はすべて自分でコントロールしなければならない。20人以上呼び出すと、パニックになる。仲間を呼べばゲームは楽になるが、このゲームに勝つには、アリババひとりで姫を探すこと。
　リターンオブヘラクレスは、古代ギリシアの英雄が全能の神ゼウスから与えられた12の任務を遂行していくものだ。
　リターンオブヘラクレスは、ギリシア神話の中の英雄を選べる。ゲームの中に登場する人物は、ランダムに出現するようになっているので、プレイするたびに異なったプロセスで遊べる。今までのロールプレイングゲームと違い、何回でも遊べるゲームだ。ゲームの勝ち負けは得点制になっていて、各任務ごとに行動数や、失った英雄の数などによって点数がつくようになっている。
　両方のゲームとも、やっていると同じことに気がつく。音楽だ!
　アリババは、メッセージが出るたびにアラブ風の音楽を奏でる。
　リターンオブヘラクレスは、古代ギリシア風の不思議な音楽が聞けるのだ。夜中にやると少々うるさいが、雰囲気作りにはいい。

ヤツらは、右下にブタの貯金箱が置いてあって、コインを盗んでは自分達で貯金しているのだ。ブタの貯金箱にコインが5枚入るとゲームオーバーになってしまう。
　これでは不利だと思うかもしれないが、ザークは子供だから他に注意を向けさせればいいのだ。

画面の中には、ジュークボックス、電話、ポプコーン、スロットマシンなどいろいろな仕掛けがある。ジュークボックスはコインを入れるとザークたちがおどり出してしまうので、そのすきにコインを集める。
　このゲームの一番おもしろい点は、レベルが終わるたびにザークショーを見られるということだ。このショーは全部で13種類あり、なかなかおもしろい。はっきり言って、このショーが見たくてゲームをやってしまう人もいるほどだ。
　早く移植されてこのザークショーが見たいものだ。



リターンオブヘラクレスは英雄を選ぶと、その英雄はどんな人間か教えてくれる。



アリババのゲーム中。右上にいるのが主人公のアリババ、左下からトラが来るぞ!

続々登場!! 移植予定版

カプテッド・ミラー

ペンギン社のアクションゲーム付アニメーション入りグラフィック・アドベンチャー。かつて平穏であった中世の王国、スタービューリーも、悪の化身キング・ヴォアによって支配され、民衆は苦汁に満ちた生活を送っていた。さあ、5つに砕け散った、王国の守り神である魔法の鏡の破片を集めて、ヴォアの力を封じ込めよう。

タイム・ゾーン

シェラ・オンライン社のシェラ・ベンチャーシリーズ第6弾。画面数は、なんと1400面を越える超大作。太古から地球を観察しているネブロン星人は、地球の文明の発達の速さに脅威を感じ、4081年、ついに地球を破壊することに決定した。キミは、タイムマシンを駆使して、悪の陰謀を阻止し、地球の未来を救うのだ。

ソフト・ポーン

シェラ・オンライン社のアダルト向けのテキストアドベンチャーゲーム。2020年、核戦争でプルトニウムに汚染された地球の空は緑色であった。生き残った人々がアラスカに集まり、そこに賭博都市が形成された。そこへやってきたのがキミ。カジノで富を築き、3人の美女とベッドインできるか、それとも文無しになるか!?

マスカレイド

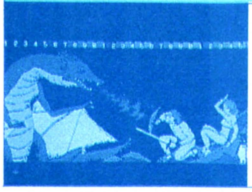
フェニックス社のアドベンチャーゲーム第2弾。相変わらず高速グラフィックスがすばらしい。主人公は私立探偵。ホテル、地下通路、映画館、動物園を舞台に、送り込まれた刺客をかわし、犯罪組織のボスを追いつめるハードボイルド物語。ストーリーはたいへん良く練り上げられている。賞金もかけられたほど難解な作品だ。

今すぐ楽しめる

アップル移植版カタログ

アップルは持っていないけれど、アップルの世界を知りたいと思っているキミ。まずはキミのマシンでも楽しめる移植版を紹介しよう。

●ザ・クエスト(スタークラフト)

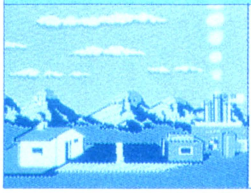


バレマ王国は、竜が暴れまわって未曽有の危機に瀕している！
キミは戦士ゴーンのアドバイザーとして事態を収拾しなければならない。絵の美しいアドベンチャー。
●FM 7、8、PC98、88

●シャーウッドフォレスト(スタークラフト)

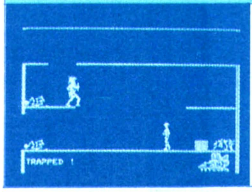
“私は誰？　ここはどこなのだ？”記憶喪失になってしまったロビンフッド。
愛しのマリオンの心を射止め、結婚することができるだろうか。なかなか愉快なアドベンチャーゲーム。
●FM 7、8、PC98、88

●ガムボール(エニックス)



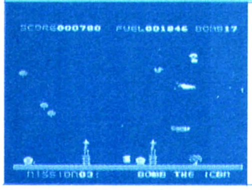
君はガム工場の従業員。冷徹な監督官の見守る中から、トロッコに同色のガムを入れて運び出さなければならない。まちがったら一からやり直しだ。よく働いてアメリカの夢をつかもう
●PC88

●AZTEC(コンプティーク)



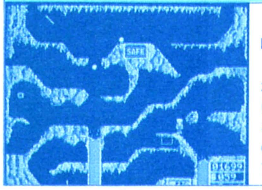
ピラミッドの奥深く隠された秘宝の黄金像を探し、持ち帰るのがキミの任務だ。
毒蛇、サソリ、ワニ、猛虎などが待ちかまえているが、キミは帰れるか。
●PC88、FM 7、NEW 7、77、8

●スターブレーザー(ソニー)



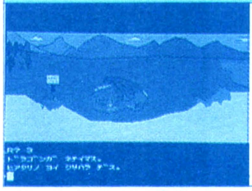
これは典型的な爆撃ゲーム。地上の敵基地、タンクを撃破するのが目的だ。
敵もミサイルで応戦してくるから、燃料を補給しながら動き回るタンクに狙いを定め、爆弾投下だ!!
●MSX

●クライシス・マウンテン(コンプティーク)



テロリストが火山の中に時限爆弾を仕掛けた。
マグマ噴出や落石の中をかいくぐって、君は爆弾をはずしに行かなければならない。急げ!!　時間がない。
●PC88、FM 7、NEW 7、77、8

●アドベンチャーランド(スタークラフト)

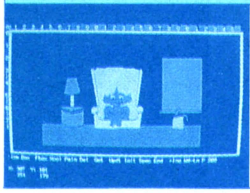


SAGAシリーズの第1弾アドベンチャーゲーム。
魔法のランプ、眠るドラゴンなど13の財宝をみつけだすのが目的。アドベンチャー入門にはもってこいのゲームだ。
●FM 7、8、PC98、88

●ストレンジ・オデュッセイ(スタークラフト)

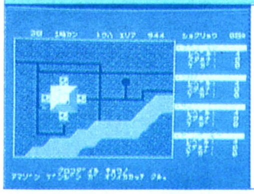
死の惑星上にひとり残されたキミは、地球に帰るためにクリスタルの棒を探さなければならない。
惑星の中の失われた文明の5つの財宝とともに、君は母船にもどれるか!?
●FM 7、8、PC98、88

●ブラックインスペース(スタークラフト)



冥王星で立ち往生している宇宙船に燃料を運ぶのがキミの使命だ。
冥王星に行くには、いくつかの惑星にテレポートして、そこで謎を解かなければならない。頭脳の勝負!!
●FM 7、8、11、PC98、88

●アマゾン学術探検隊(スタークラフト)

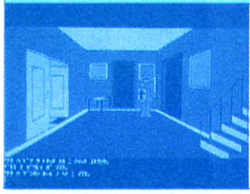


ペンギンがおくるロールプレイング第1弾。
アマゾン川流域にあるといわれる古代インカ都市の『カ』を発見するのが目的だ。君は謎に満ちた古代都市を発見できるだろうか？
●FM 7、8　PC98、88

●スワッシュバックラー(コンプティーク)

長剣を持った主人公が、帆船の中で、7種類の敵をむこうにまわし、フェンシング流の突きで倒していくゲームだ。
舞台となるのは船倉、砲台、甲板などで、棍棒を持った大男、小さなオノを持った男、片足でころびながら戦う男、そして最後に出てくるのがサムライ（これがやたらに強い）などが相手だ。これらの相手のふところまで入っていって突きを入れてやっつける。
注意しなければいけないのは、足元からかかってくる動物どもだ。サソリ、ネズミ、ヘビなどは出てきたらすぐにやっつけないと、かまれて体がしびれてしまう。下に突きを入れよう。
オリジナルと比べるとグラフィックもよくできているが、左右に動くとき、キーのリピートがないので長くやると疲れてくる。動物もやけに多い感じだが、移植された中では一番オリジナルに近いソフトだ。●FM 7、NEW 7、77、PC98、88

●クランストンマナー(スタークラフト)

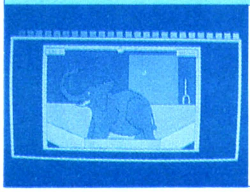


故クランストン卿の広大な屋敷に隠されている16の財宝。ぜんぶ探し出し、生きて帰ったものはまだいない。危険な罠や障害物をすべて突破して、キミは無事もどってこられるか!?
●FM 7、8、PC98、88

●ウイザード&プリンセス(スタークラフト)

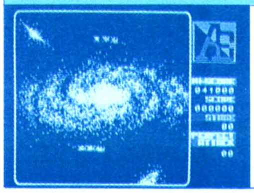
シェラオンラインアドベンチャーシリーズNo.2。
悪い魔法使いにさらわれた美しいお姫様を助けだすナイトにキミはなれるか？なかなか上出来のアドベンチャーだ。
●FM 7、8、11　PC98、88

●クリティカルマス(スタークラフト)



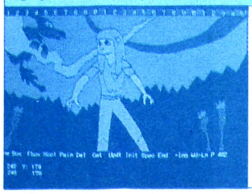
“世界の五大都市に核爆弾発射”テロリストからの予告がきた。国連本部からの命令を受けたキミは、この犯罪を未然に防がねばならない。アクションゲームの要素もいっぱい。
●FM 7、8、11、PC98、88

●A.E.(コンプティーク)



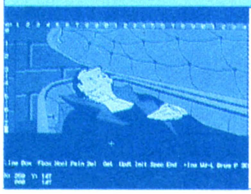
高速で飛びまわるA.E.を撃破する典型的なアクションゲーム。
8面ある背景は目を見張るすばらしさだ。アップルで遊んでほしいゲームだ。
●PC88　FM 7、NEW 7、77、8、SMC777

●ダーククリスタル(スタークラフト)



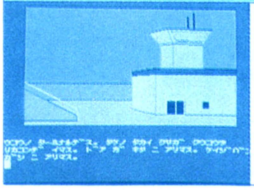
シェラオンライン、アドベンチャーシリーズNo.5。
映画『ダーククリスタル』と同じように、クリスタルを求めて、ジュンが旅をしていくというアドベンチャー。
●FM 7、8、PC98、88

●ザ・カウント(スタークラフト)



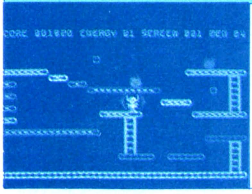
キミはドラキュラ城の中に入ってしまった。ドラキュラをやっつけなければ毎晩生き血を吸われてしまう!!早く答えをみつけなければ……。時間が重要なアドベンチャーゲームだ。
●FM 7、8、PC98、88

●ガブールスパイ(スタークラフト)



KGBに誘拐された、世界的科学者アイゼンシュタット教授を救出に、アフガニスタンへ。無事に教授を救い出せるかな。ユニークなコマンドを入れるところがおもしろい。
●FM 7、8、11、PC98、88

●Mr.ROBOT（コンプティーク）

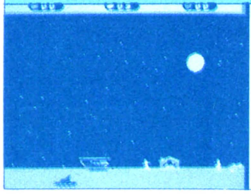


アタリがオリジナルのアクションゲーム。
工場内に散らばっているピルを集めようとするが、ファイヤーが邪魔をする。
コンストラクション付き。
●PC88、FM７、NEW７、77、8

●バルダーダッシュ（コンプティーク）

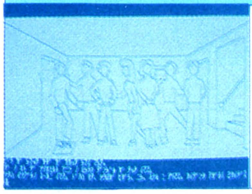
↘操り、地面の中に散っているダイヤモンドをひとつ残らずとりだして一刻も早く出口にもどってくるゲームだ。落下してくる岩石やダイヤでも、アッサリ死んでしまうから慎重に。
面が進むと人間を追いかけて爆発するファイヤーフライや、増殖して行手を阻む緑色アメーバ、岩石で殺すとダイヤに変わる蝶などが設定され、より難しくなってくる。蝶などは囲いから出す方法だけで四苦八苦してしまうはずだ。このやりがいのあるゲームに挑戦してみよう!! ●PC88、FM７、NEW７、77

●チョップリフター



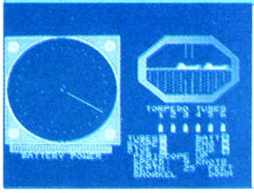
ヘリコプターで助けを求める同胞を、星条旗の翻る基地につれて帰ることが、キミの任務だ。
敵は、タンク、戦闘機、空中機雷をくり出してくる。
●PC66、60、60mkII、SMC777

●ミステリーハウス（スタークラフト）



シエラオンライン、アドベンチャーシリーズNo.１。
次々と発見される死体の犯人は誰か、そして宝石はどこに？　息づまるスリルとサスペンスが魅力。
●FM７、8、II、PC98、88、60、80

●FATHOMS 40（コンプティーク）

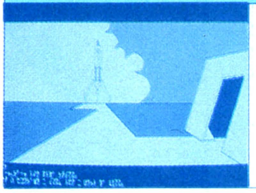


第２次大戦のドイツのUボートの活躍を舞台にしたシミュレーションゲーム。
Uボートの艦長として、連合軍の輸送船団を攻撃するのが任務だ。潜望鏡から見た敵船団の動きがいい。
●PC88

●トランシルバニア（スタークラフト）

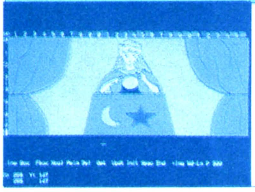
暗いトランシルバニアの森の中にさらわれてしまったサブリナ姫を、みごとに助け出すことができるか？
狼男やドラキュラ、なんと宇宙人まで現れてキミのゆくてをはばんでいる。
●FM７、8、PC98、88

●ミッションアステロイド（スタークラフト）



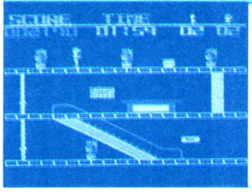
地球にむかって飛来する小惑星を爆破し、地球を破滅から救うアドベンチャーゲーム。
シエラオンラインアドベンチャーシリーズNo.０。
●FM７、8、II、PC98、88、60

●ブードゥーキャッスル（スタークラフト）



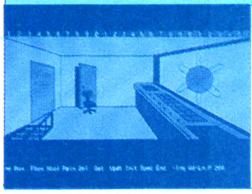
君の友人クリスト伯爵がブードゥーの呪いをかけられてしまった。
君は、時間の流れが止まった古城の中で、なんとかして呪いを解き、伯爵を助けなければならない！
●FM７、8、PC98、88

●HEIST（コンプティーク）



さまざまな仕掛けのある美術館から絵を盗むのだ。
カギを集めてドアを開けろ！　上から落ちてくる荷物に気をつけろ。床をはい回る掃除機にも要注意！
●PC88、FM７、NEW７、77、8

●ミッションインポシブル（スタークラフト）

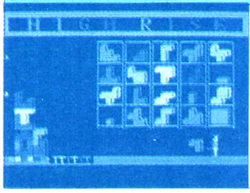


昔、テレビで放映していた「スパイ大作戦」のゲーム版。
核原子炉にしかけられた時限爆弾をはずすために、機械化された建物の中を、主人公は進んでいくが…!?
●FM７、8、PC98、88

●ブラックプールの剣（スタークラフト）

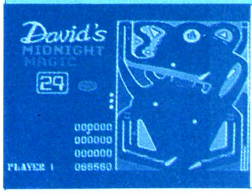
ブラックプールの底に沈んでしまった聖剣ミリグラム。没落した王家を盛り返すためにこの剣をとりもどさなければならない。
湖底にはドラゴンがすみついているというが…。
●FM７、8、II、PC98、88

●ハイライズ（コンプティーク）



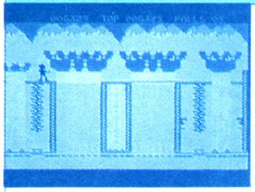
いろいろな形をしたブロックをバランスよく積み上げていく、積み木ゲーム。
時間の制限があるので、そうそうのん気に考えてはいられない。頭の体操にはもってこいのゲーム。
●PC88、FM7、NEW7、77

●ミッドナイトマジック（システムソフト）



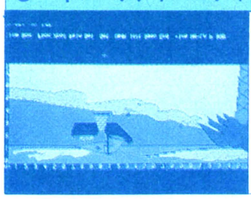
ボールの動きが精巧で、速度が非常に速い。ボールを目で追うのにもかなりの慣れを要するもの。
さらに画面がとても美しい。ピンボールの名作といわれるのもうなずける。
●PC98、88

●ブルース・リー（コンプティーク）



世界中にカンフーを知らしめた映画「ブルース・リー」を基にして作られたこのゲームは映画に負けず劣らず熱狂させられる代物。
ジョイスティックでリーを操り、ぶら下がっているランタンをひとつずつ捕っていくと扉が開き、次々に部屋に入っていくことができる。各部屋には、さまざまな仕掛けがあって、隠し扉や、周期的に出てくる槍、天井に植えてある剣、上下に動く梯子、地雷を埋めてある床など趣向が満パイ。
リーの敵役はなんと力士と忍者なのだ!!　この力士が、鉄拳を突いたり、小錦のような巨体で飛び蹴りをしたりやたら強い。この力士の飛び蹴りを６発喰うとリーものびてしまう。強敵に対するリーの武器は拳と飛び蹴り、タイミングが重要！
とにかくキャラクターが、可愛らしく、各部屋ごとの仕掛けが見たくて思わず徹夜してしまうゲームだ。
●PC88、FM７、NEW７、77

●パイレーツアドベンチャー（スタークラフト）

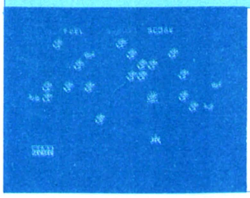


現在のロンドンと、昔の南海の孤島との間を移動できるようになったキミは、海賊船を組み立てて、宝島を目ざすのだ!!
海賊船の残骸を探すのだってたいへんだゾ。
●FM７、8、PC98、88

●ユリシーズ（スタークラフト）

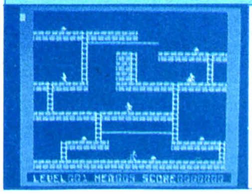
シエラオンライン、アドベンチャーシリーズのNo.４。ギリシャ神話を題材にしたアドベンチャー。
伝説的財宝『黄金の羊皮』を手に入れたいのだが、さまざまな困難が待っている。
●FM７、8、PC98、88、80

●BUG ATTACK（コンプティーク、ソニー）



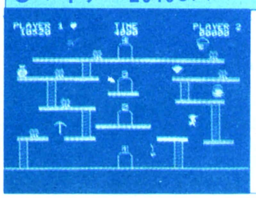
平和な庭園に突如襲いかかってきた、アリ、ハエ、ムカデのオジャマ虫軍団。
カブト虫を使って反撃し美しい自然を守ろう。虫のキャラクターが可愛い。
●PC88、FM７、NEW７、77、8、SMC777

●ロードランナー



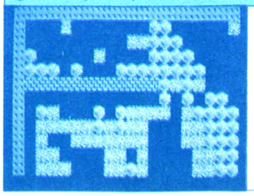
敵をかわし、迷路を走りまわって宝物をひとつずつ手中にしていく。
高スピードときれいな画面。名作中の名作だ!!
●PC98、88、80mkII、60、60mkII、FMII、SMC777、MSX、XI

●マイナー2049er（コンプティーク、ソニー）



ドンキーコングタイプのアクションゲーム。次々と変わる面をキミはどうして突破するか!?
死んだ時に、帽子だけ残るのがカワイイ。
●PC88、FM７、NEW７、8、SMC777

●バルダーダッシュ（コンプティーク）



近頃アメリカでは、テクニックだけで勝負するようなアクションゲームはすたれてきているらしいが、これも頭をフル回転させなければならないゲーム。
画面上のロックフォード氏をジョイスティックで↖

アップル

アップルフリークは陽気なリンゴ

パイナップル・オーナー 桃園隆夫

アップル・ソフトをかじったあとは、この味がどこから生まれてくるのか、ちょっぴり考察しちゃおう。国産ゲームとどこが、どう違っているのか。アップルフリークとはどんな人種なのか。その発想法に迫っちゃおう。

約30万円の資金でアップルを作り始めたんだ

さあこれからAPPLEのおいしいSOFTクリームの話を始めよう。

もうBEEPの読者諸君なら知っている物語かも知れないけれども、なかにはAPPLEと聞いて、青森のリンゴとか、ビートルズのレコードレーベルを思い浮かべる人もいるかもしれない。そんな人のために、まずアップル・コンピュータのサクセス・ストーリーから始めよう。

この若者がアップルの会長スティーブン・ジョブス。彼がウォズと2人でアップルを大きくした。

昔々、というほどでもない1976年。サンフランシスコのクパティーノという街に、それはそれは小さなリンゴ農園が誕生した。スティーヴン・ジョブス、ステファン・ウォズニャックという2人の若者が、このリンゴ園の唯一の従業員だった。

ジョブスは中古のV W(フォルクスワーゲン)を、ウォズニャックは中古のプログラム電卓HP65を手離し、1200ドルの創設資金を、やっとつくった。日本円にすると約30万円くらい。(きみたちの中にもこのくらいの貯金がある人もいるんじゃないかな?)

天才ウォズニャック。彼がいなければパソコンはこの世に生まれなかった。

で、この小さなリンゴ農園から、あのすばらしいアップル・コンピュータの第1号マシンが生まれた。この第1号マシンは、当時のコンピュータ・フリークの間で、たいへんな評判になったそうだ。

でも、一般の人々にとっては、このリンゴ、甘くもなく、食べられもしないワン・ボード・マイコンだった。

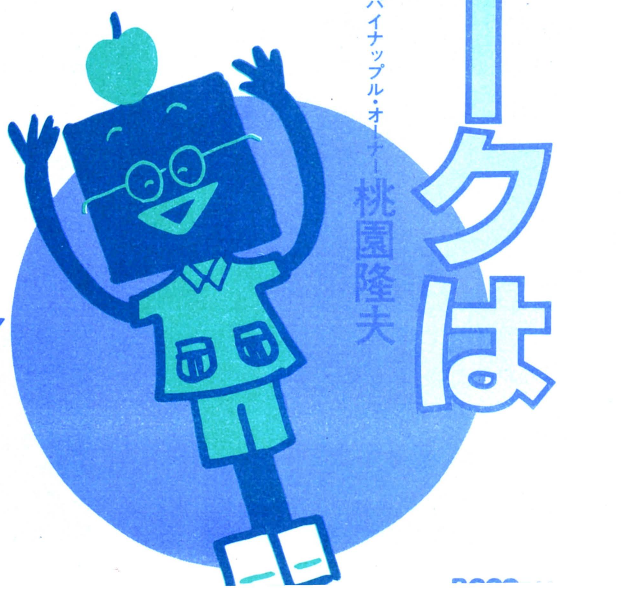
そこでウォズニャックは、このリンゴをより甘く、おいしくしようと思い、くる日もくる日も夜も寝ずに、DOS(ディスク・オペレーティング・システム)やROM(リード・オンリー・メモリー)に、改良を加えていった。

当時はパソコンにディスク・ドライブをつけるなんてクレージーなことと思われていたほどだから、ウォズがいかに独創的な人物か想像できるね。

そしてある日、彼はとうとう、現在のAPPLEIIcの原形である、APPLEIIを創ったのだ。このAPPLEIIがこの世に生まれなかったら、今の日本のマイコンは存在し得なかったといってもいいすぎではない。それほどこのマシンはセンセーショナルだったんだ。ウォズとジョブスは新しいコンピュータだけでなく、パーソナルコンピュータという、まったく新しい言葉と分野を切り開いたのだ。

こうして甘みが加わったAPPLEは、人々の間に浸透していき、固かった(HARD)マシンから、誰にでもかじれる(SOFT)なリンゴへと変化していったわけだ。

これがIIcの原型になったアップルIIスタンダード。美しいネ。



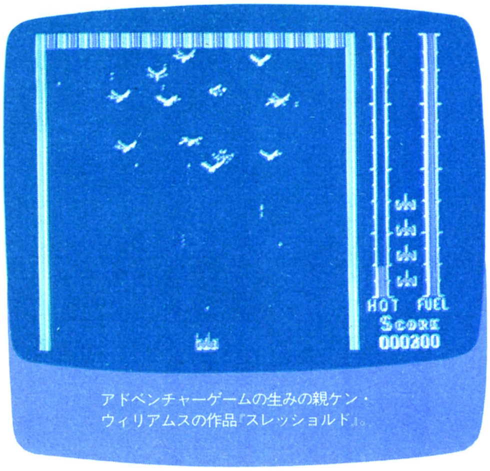
味わってみよう

優秀なプログラマーが続々登場しはじめた

やがてAPPLEがかなりの人達にかじられ出したころ、巷には、このリンゴを昼夜かまわず食べまくる中毒患者が出現し始めた（今でいうハッカーたちだね）。

アドベンチャー・ゲームの生みの親、ケン・ウィリアムスもそんなアップル病のひとりだった。彼は今でこそ泣く子もだまるSIERRA ON LINEの社長だが、当時はヒッピーで、世界を旅していた若者にすぎなかった。けれども、あるとき偶然魔法のリンゴをかじってしまった彼は、以来APPLE病になり、諸君もご存知の数々のアドベンチャーゲームの名作を生み出してきた。ケンの代表作にはミッション・アステロイド、タイム・ゾーン、スレッショルドなどがある。

そしてもうひとり、代表的なプログラマーをあげるとしたら、やはり、ジム・ニッチェルスだね。



アドベンチャーゲームの生みの親ケン・ウィリアムスの作品『スレッショルド』。

彼は現在はEOA（エレクトロニックアーツ）の専属プログラマーだけれど、あの名作〝バグ・アタック〟を発表したときには、まだわずか16歳という若さだった。そして〝バグ・アタック〟で世間をあっといわせたジムは、仲間のプログラマーたちと、平均年令17歳というキッズ・カンパニー、キャヴァリアを設立し、自宅の裏はゴルフ場といったすばらしい生活をエンジョイしていたんだ。

ジムが関わった作品は数多く、中でもARCHON、MUSIC・CONSTRUCTION・SET、MICROWAVEなどは特に有名だね。

APPLEのソフトは、1本ヒットしただけでもぼう大な金額のロイヤリティとギャランティーが入ってくるけれど、それだけAPPLEはユーザーが多いということと、アメリカでのプログラマーの地位が、医者や弁護士と比較しても決してひけをとらないほど確立しているということなんだ。

また、最近では教育ママやステージママならぬ、プログラマーママも急増しているほどだ。

爆発音とともにタイトルが現れる『バグ・アタック』。ジムの出世作だ。

国産ゲームとアップルを比較してみると……

少々話がそれてしまったけれど、このジムとケンの作品に限らず、ヒットした数多くの作品に共通している主な点をあげると……

①リズム感がある。
②シンプルであきない。
③キャラクターやストーリーが独創性に富んでいる。
④奥の深いものが多い。
⑤ロリコン物がない。

などの点があげられると思う。

そして日本のパソコンゲームは残念ながら、大部分のものに次のような点が見られる。

①動きが遅い（これは決してマシンの責任じゃない）。
②変にこりすぎて、かえってつまらなかったりする。
③アップルや他のUSAマシンのゲームのデッドコピーが多すぎる。
④そのうえ最近はやたらと移植した物が多い。

などだ。

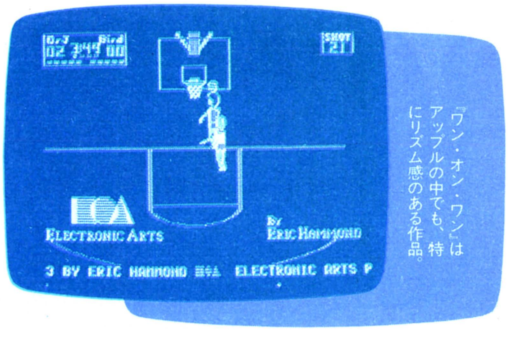
これは何が原因か、少し考えてみよう。

まずハードを造る側の人々に原因があると思う。

国産機種は性能はバツグンだしグラフィックもとても美しい。けれども、全く同じコンピュータでも、ROMのヴァージョンが、ユーザーはもちろんのこと、プログラマー、ソフトハウスにすら知らされずにどんどん新しくなったり、大幅に変更されていたりするので、それまであったソフトが動かなくなってしまうことがしばしば見うけられる。

これでは意欲的にオリジナリティあふれるプログラムを開発する気にはなれない。

しかし、アップルの場合は、ハードの内部をすべて公開し、サブ・ルーティンなどがROMのどのアドレスに入っているのかを親切



『ワン・オン・ワン』はアップルの中でも、特にリズム感のある作品。

ユニークなキャラクターが登場する『ブルース・リー』（アップル版）

味わってみようアップル

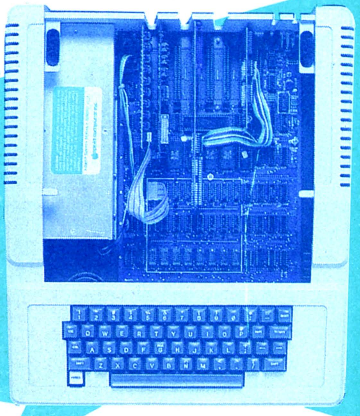
にマニュアルに紹介している。

また、ニューモデルが発表されても、その内容はほとんど変わることがないんだ。

だからどのアップルをもっていても、今まであったソフトはもちろんのこと、今後リリースされるニューソフトだって全部といっていいほど動く。

おそらくリリースされるだろうと思われる６５８０２というＣＰＵを乗せた16ビットアップルも、今までアップルのＣＰＵである６５０２のエミュレーション・モードを持っているため、２万種類もあるソフトが、すべてフル・コンパティブルで動くといわれているんだ。

こういうポリシーで造られているアップルだから、プログラマーも、ソフトハウスも、安心して時間をかけ、良いソフトを開発できるんだよね。



このシンプルさが、多くのソフトを次々に生み出していったのだ。

趣味の広い人間がユニークなゲームを作る

ヒューマン・ウェアの観点から見ても、日本の教育的、社会的状況に問題があるといえるだろうね。

現在の日本の教育は、各自に同じ情報をつめ込んで、それを蓄積させるだけで、何かを創り出すために一番必要な創造力、個性、本物を見分ける能力というものを無視した教育方針なんだ。

これではオリジナリティに富んだものが生まれにくいはずだよね。

次に、思い浮かぶのは、音楽などの情緒的な面の作用もかなり大きい影響を与えているはずだ。

アップルの生まれたアメリカでは、人々は昔から音楽に親しみ、特にリズミカルな（現代ではロック）ビートの曲を生活の一部として生きてきた。

現在も無数にあるＦＭ放送局からはさまざまなメロディーが一日中流れ、プログラマーだってもちろん、それを聞き、ノリながら、プログラミングをしているはずなんだ。

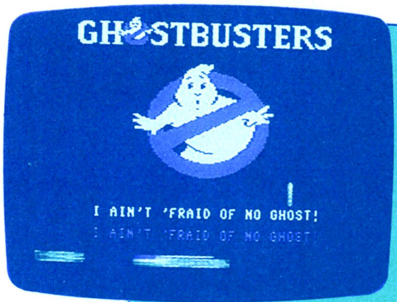
その証拠に、ロック・ミュージックなどの曲名や曲を取り入れたソフトがいろいろあるんだ。

また最近では、ブレーク・ダンスをおどらせるソフトや、ゴースト・バスターズ、グレムリンズといった、映画のキャラクターが、コンピュータのＣＲＴ上であばれまくるというものまであるんだ。

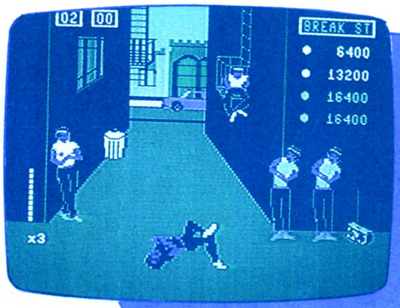
（例えば……かの有名なビル・バッジ作のピンボール・ゲーム、〝ラスター・ブラスター〟はスティーヴィー・ワンダーのヒット曲〝マスター・ブラスター〟をもじって名付けられた）

アメリカのコンピュータ・キッズ達は本当に趣味が広いよね。

やっぱり、エン歌や歌謡曲、アニメのテーマくらいしか聞かずにいると、どうしても団地妻ものやロリコンものになってしまうのかなあ？



映画で人気のゴーストバスターズがソフトになった(コモドール版)



D・ドッグが踊りまくる『ブレーク・ストリート』(コモドール版)

移植版には思わず涙ポロポロもんだね

それからアップルのゲームの移植ものなんだけれども、ハッキリいってやめてほしいな。今までアップルユーザーたちが大事にしていた、とっときのプログラムを、それこそものの見事にダサく変身させるテクニックは、オリジナルを苦しみに苦しみぬいて、やっと作り出した作者には涙ポロポロもんだろうね。中にはオリジナルまっ青な上出来ものもたまにはあるけど。

例えばスタークラフトなどは、相当力を入れているし、特にアドベンチャーは力作が数多くある。

ただ、ボクは真っ赤っ赤のブルース・リーなんて、出来ることなら、見たくなかった。

実はこのゲーム、オリジナルはアタリ８００という、日本ではあまりおなじみでないコンピュータで、まずつくられ、コモドール、アップルに、そして日本のマシンに移植させられたんだ。読者諸君も自分の持っているマシンに移植されたプログラムのオリジナル版を、ぜひ一度見てみることをおすすめする。きっとあまりの違いにビックリすることまちがいなし！

ちなみに、アタリ、コモドール、アップル、マッキントッシュなどのソフトは、我がパイナップルで見て、触って、感じることができるので、アメリカン・コンピュータのユーザー以外の諸君もぜひ一度あそびにきてよ。

BEEP特派員アメリカへ飛ぶ!!

最新アメリカApple通信

アップルの母国アメリカでは、いま、どのようなゲームが考えられているのだろうか。BEEPの依頼をうけた桃園隆夫氏（パイナップルオーナー）が、ハード、ソフトメーカーが新作をこぞって出品するCOMDEX、あるいはコンピュータショップを回って集めた最新アメリカ・アップル情報。

グレイハウンドに乗り、愛しのアップルが待つCOMDEXへ

2年ぶりのLAは相変わらずのスモッグと、もう11月だというのに27度を越す暑さで僕らを迎えてくれた。空港のBUDGETでダッジのステーションワゴンを借り、いざ出発！　と、急に前に住んでいたアパートが懐しくなり、気がついたらしばらく車を止めていた。

いけない！　僕にはLAの最新コンピュータ情報を取材する使命があったのだ！　と我に返り、時差ボケの頭を無理矢理目覚めさせ、第一の目的地ラスベガスへの航空券を買いにLAエア・ポートへ向かった。

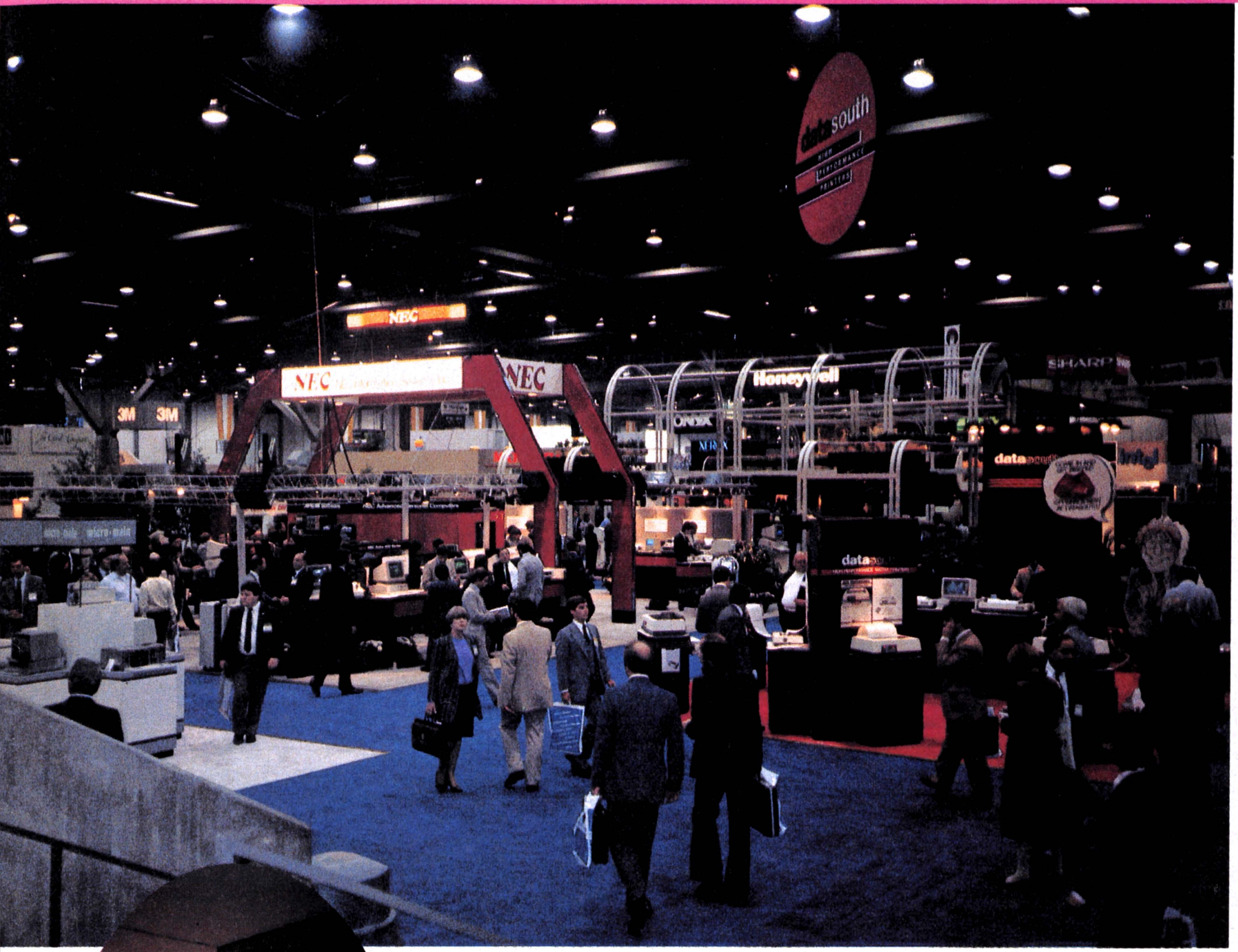
ところがドッコイ、世間は甘くなかったのだ。ラスベガスへ向かう国内線はどこも空席がなく、頭の中は大パニック。〝落ち着け、落ち着け、なんとしてもCOMDEXには行かなくてはならない〟と自分に言い聞かせ、やっとリラックスした。と、そのとき僕の脳裏にいつか観た〝HEROES〟という映画のワンシーンが浮かんだ。そうだ、グレイ・ハウンドで行こう！

（注）グレイハウンドというのは、アメリカ全土に広がる、大陸横断バスです。

ところが、このグレイハウンドのバス停は、LAダウンタウンというたいへんこわい所にあり、チケット売場の回りはジャンキーや時代遅れのヒッピーの溜り場になっていて、ドキドキ。

深夜12時半にLAダウンタウンを出発したG・Hバスは、心地良いゆれと共にラスベガスへと向かい、次の朝6時半に着いた。G・Hバスのドライバーに別れを告げ、僕達は、各ホテル前から出ている送迎バスでLVコンベンションセンターへ。開演は10時からだというのに、僕達が着いた7時半頃から会場の入口付近は人で一杯！　中には、芝生の上で

会場入口でコックリ眠るオジさん。実に気持ち良さそうだ。



COMDEXのメイン会場コンヴェンションセンター。広さは武道館の約4倍くらいかな。

アップルのブースは人でいっぱい。

眠りこんでしまった、コンピュータショップの親父さん風な人もいて、アメリカのコンピュータ業界の一端を垣間見たような気がした。

軽い朝食をすませると、招待券を入場券に換え、わくわくしながら会場へ入って行った。ちなみにこの入場券はクレジットカード風になっていて、後日インフォメーションなどを送ってもらいたい場合など、各ブースでインプリントできるようになっている。

COMDEXはもうひとつの、やはり年数回開催されるCONSUMER ELECTRONIC SHOWと比較するとビジネス色が濃く、ほとんどゲーム、ホビー関係のソフトやハードの会社のブースは見あたらない。

ビジネスといえばやはりIBM、KAYPRO、DECが強く、どこのブースもIBM・PC・XT、AT、のソフトが多い。しかし、我が愛しのAPPLEが見あたらない。

不安げに広い会場の通路を進んでいくと、そこにはデーンと、おいしそうなBIG・MACがあった！　レインボーカラーの GREAT APPLE'S BOOTHは他とは比べ物にならないくらいの人また人だ！

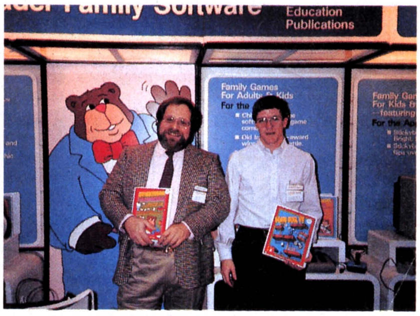
アメリカで人気のHPDのビッグレモン。

アメリカでは、作者自身がブースに立ち、作品をアピールするんだ

ようやく人をかき分け、中へ入ると、ヒゲ面の若者が、DATA・SOFT社のニュー・ゲーム、コナンをデモっていた。他の観客はアップルのビジネスソフトに夢中になっていて、彼はなんだかとてもひまそうだ。話しかけると、なんと彼こそはあのブルース・リーの作者兼グラフィックアーティストのケリー・C・デイではないか！

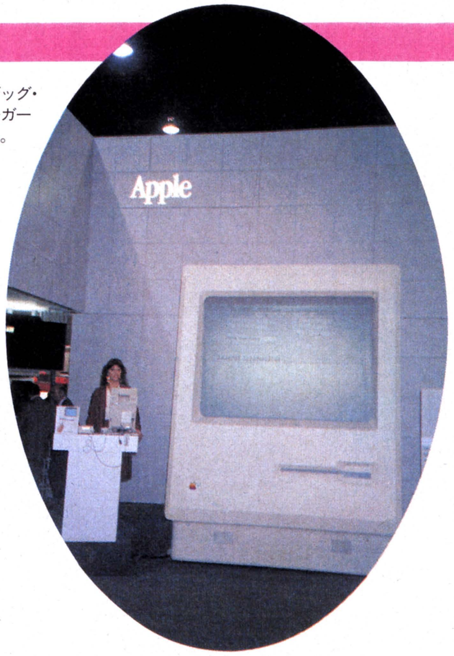
僕達がB・リーが大好きなことや、日本にもファンが多いと告げると、彼はテレながら、自分が本当に好きなのはATARI800だと言った。

ブルース・リーの作者ケリー・C・デイはATARIが好き。



リチャード・ヘフターはスティッキーベアにそっくりだ。

道に迷って偶然に発見した"アップル・ストリート"。100mくらいの短い道だけど、タイミングの良さにビックリ。



ついに出ましたビッグ・マック。ハンバーガーではございません。

そしてディスクIIの中に自作のブルース・リーを入れ、僕のカメラに向かい、ほほ笑んでくれた。

アップルのブースは最新ソフトの宝庫で、MACの3－Dフライトシミュレーター、MACがお話をするSMOOTH・TALKER MAC用の日本語フォントMAC・THE・KNIFE VolII、IIc用のモッキンボードDタイプ(今までのMB対応ソフトがフルコンパチブル)や、IIe用のDUZZLE・DRAWというDRのすばらしいグラフィックツールなど、本当に盛りだくさん。一日中いてもあきないほどすばらしいブースだったが、時間もなくなってきたので先へ移動した。

次に発見したのはWEEKLY・READER・XEROXのブース。この会社はSTICKYBEARシリーズという、アップルユーザーの間ではたいへん有名なソフトを発表している所で、ここでもやはりプログラマー自ら、自分の作ったソフトのデモを行っていた。

グラフィック担当のリチャード・ヘフターは、自分で"I'm Stickybear"と言うほどS.Bに瓜ふたつで、新作のRUN FOR ITというロードランナー風のゲームと、そのマップ(これがまた広い!)を見せてくれた。ここのソフトはアップルのゲームの中では一番グラフィックが美しくエレガントだ。

COMDEXショー全体を通じて言えることは、日本のコンピュータショーのようにコンパニオンが製品説明をするのではなく、そのソフトあるいはハードを作り出した人間自らが各ブースに立ち、自信満々にアピールしていたことだ。

新製品をただベルトコンベア式に消費者に送りこむ日本のコンピュータ業界にはぜひ見習ってほしいシステムのひとつだ。

アメリカではソフトもハードも、アート(美術品)なのだ、なんて考えながら、スロットマシンだらけの街、ラスベガスを去ることにした。なんとここは空港にもスロットマシンがあり、ついフラフラと…。儲かったか損したかは内緒。

帰りはエア・チケットが手に入り、LAに早く戻れたので、パームツリーが生い茂るビバリーヒルズ、BEEF・HOYU・RICEがおいしいPALOS・VERDESをドライブし、宿泊予定のハリウッドへ。

ゲームはないかと聞いたら、"おもちゃ屋へ行け!"だなんて

翌日は、LAにも何軒かあるコンピュータショップを回ってみることにした。まず全米にネットワークを持つコンピュータランドやレディオ・シャック、そしていくつかの個人経営の店を訪ねた。

コンピュータランドではおもにIBM・PC、APPLE・LISA2,MAC IIcのソフト・ハードを取り揃えており、店の奥では小学生くらいの男の子がLISA2とモデムを使い、SOURCEにアクセスしていた。店の人の話によると、アップル関係のソフトはユーティリティやビジネス中心にしてあるとのこと。これは今回訪ねた約30軒の店のほとんどに共通していた。

日本からの客にIBMのニュープリンターをデモってくれた。

次に訪ねたレディオ・シャックは、自社で開発したTRSシリーズ及びその周辺機器、ソフトのみを扱っている店で、アメリカでは人気のある店のひとつだ。この店の店員はどういうわけか黒人ばかりだった。

最後に紹介する店はコンピュティック。ここはもうアップル一色の店で、ショーウインドウにはIIcの箱が芸術的にならべられていた。ハードのほうもLISA2,MAC IIcが広い店内に所狭しと並び、客が自由にいじれるようになっている。

やはりここでも中心はビジネスやユーティリティだったので、思わずゲームはないのかと聞いたら、"おもちゃ屋に行かないとないよ"と冷たい返事。

アメリカは子供から大人まで、学校や会社でコンピュータを使い、ゲームを気分転換に使う人が主流のようだ。アップルの使われ方は、全般にビジネス、通信用に使われているらしい。日本では、ゲームマシンとしてのアップルが有名だが、もっと広い使い方をしているようだった。

アメリカのアップル・ショップはレインボーカラーでいっぱい。

アップル特集 協力/早川浩・武井 司・パイナップル・キャノン販売 取材/森ゆうじ 撮影/杉山和美・須藤英一 イラスト/高橋雅之

MEGA ORBIS

メガ・オービス

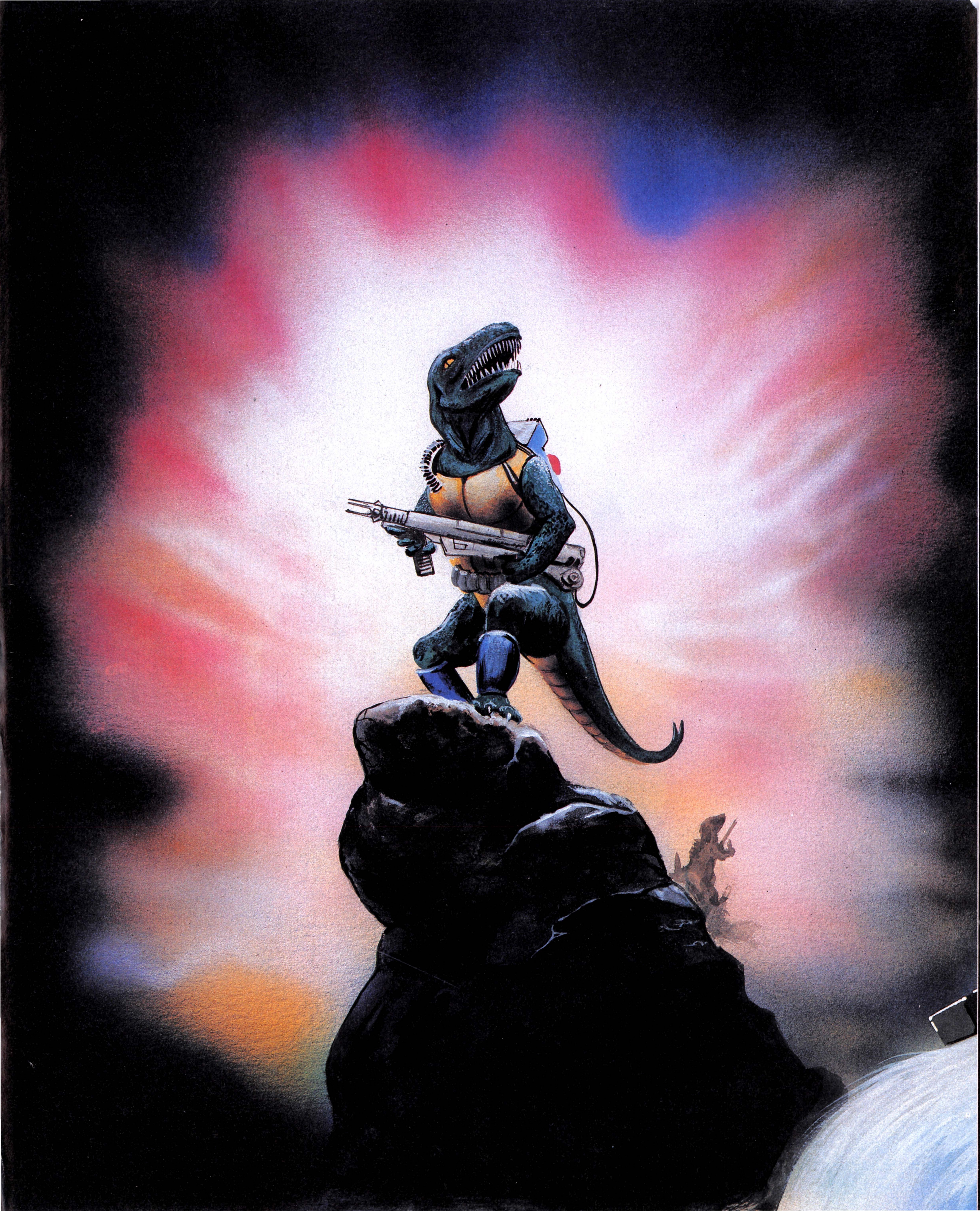
数千もの世界が存在し、さまざまな歴史が交錯するメガ・オービス。無限の時間線上に存在する無数の世界、いましもひとつの歴史が幕を閉じ、新たな歴史が始まっているかもしれない。

広大無限のメガ・オービスに、グロリア、ルベースの両超大国が同じ時期に存在し、千数百年間にわたり五十数回の衝突と和睦を繰り返していた。

このふたつの超大国の闘いの影に隠れて、ひとつのドラマがあった。サーペンとデミラフォン両国家の反目は、グロリア・ルベース戦争での敵対だけが原因ではなかった。

両種族の出会いは多くの悲劇を生み、数多くの命を奪った。サーペンはデミラフォンたちを自らの食肉とするために殺し、デミフォンは報復のために、何の罪もない平和に暮らすサーペンの植民地を襲った。この確執は数百年間続いたという。

イラストレーション／浅井真澄



MEGA ORBIS

メガ・オービスに存在する種族は数百を数える。伝説でしか知られていない生命体から、何万立方光年にもわたる広大な版図をもつ種族まで、さまざまな型、考え方をもつ生命が息づいている。

今回は、メガ・オービス内では知られているが、戦闘や超文明など、歴史の表舞台には出てくることのない脇役的な種族を紹介してみよう。

エレガンス

髪の先から爪先まで、ひとみを除けば全身緑色の彼らは、植物から進化した知的種族である。全身で光合成をする彼らは、ときどき口にする肥料——原材料が何かは神のみぞ知る——以外、いっさい食事をしない。では何のために口がついているかといえば、口論をするためなのだ。彼らは結論のない口論、実のない会話が大好きで、何回でもいつまででも話していられる。また演説好きとしても有名で、大統領の選挙などで当落を左右するのは公開演説の長さだとまでいわれている。歴代の大統領のなかで最長不休の記録は、まる24日間、文字どおり飲まず食わずで演説をつづけたものである。ちなみに彼の任期は20分間だった。

シギリア

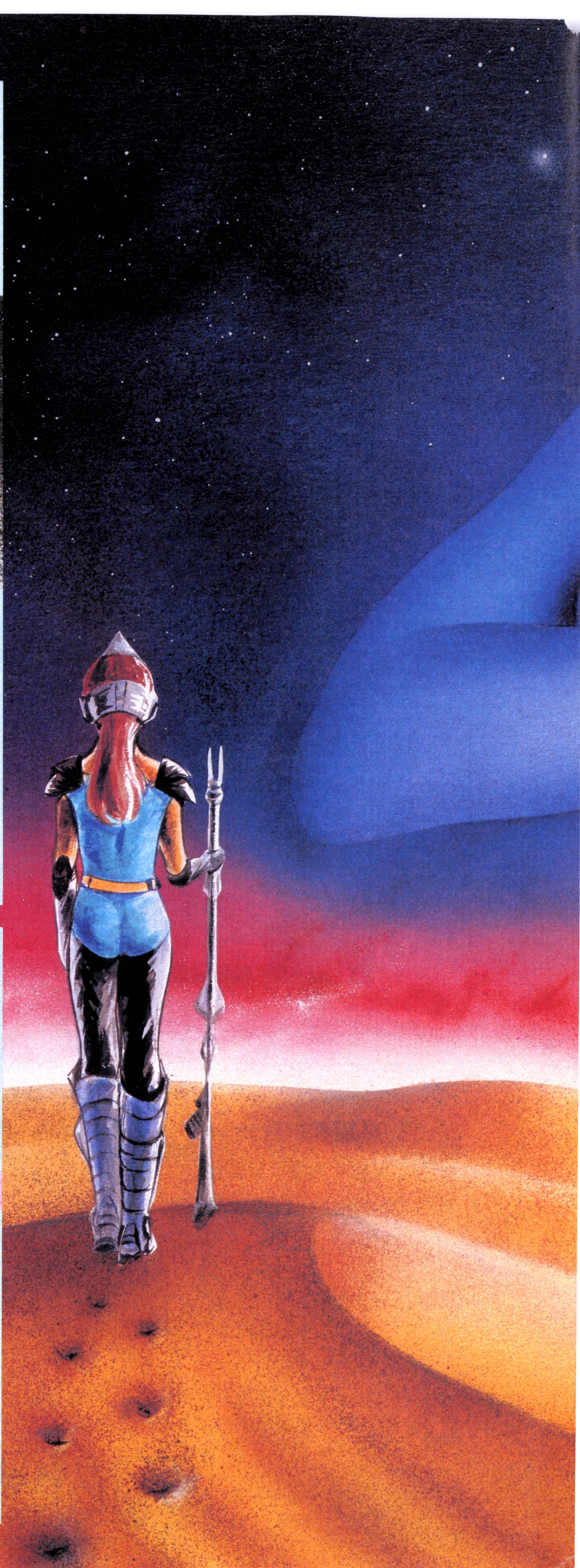
犬が直立したような姿形の彼らは、犬から進化した知的種族だというのが定説だが、樹上生活性肉食性四足猿類が直接の先祖だとする学者も多数いる。彼らの進化過程は非常に奇妙な点が多く、グロリアの生物学者たちが興味をもっている。同じように彼らの社会制度もたいへん変わっていて、一般にはほとんど知られていない。交易品として彼らが輸出しているのが彼らの幼児であることは知っていても、母親たちがどんな事情や気持ちで子供を輸出するのかは、だれも知らない。買いとられ育てられたシギリア人は主人にたいし忠実で、だれよりも信頼のおける下僕になり、主人のために戦うシギリア人同士の戦いほど壮絶な殺し合いはないといわれている。

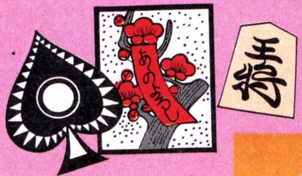
サチホルミス

ぬいぐるみの熊さんのような外見の彼らだが、れっきとした知的種族である。外見そのままに彼らは、素直で従順で優しい種族で、数はあまり多くない。グロリアの深探査艦フラエケソールが、機関部故障で彼らの住む惑星に鉱物採取に立ち寄るまで、彼らの存在は知られていなかった。ことばはまったく通じないが、彼らのひとりが喜んで艦に乗りこんできたときには、乗組員は大歓迎だった。その艦がジャンプ・ミスでブラックホールに落ちこみ乗組員がパニック状態になったとき、彼らのもつ強力な超能力で脱出することができたのだった。彼らは精神的なストレスが極限にまで高まったとき、はじめて爆発的な超能力を発揮できる特殊な種族である。

ファブリス

体長15センチほどで背中に羽根の生えている彼らは、おとぎ話から脱け出した妖精そのままで、ひろくメガ・オービスでは恋する乙女の願いを叶えてくれる生物として知られている。じっさいに彼らが使いこなせる魔法は、魅惑と治療に関するものだけで、ツモールのような攻撃的な魔法は使えない。一応自治を認められている空域はあるものの、知らぬ間にとんでもない所に移り住んでいることがままあって、帝国の植民地に突然現れて、妖怪騒ぎが起ったこともある。軍隊まで出動したこの事件以来、パニックに陥ることを、「妖精が入りこむ」というようになったと伝えられている。





GROW UP YOUR PLAY & BUSINESS SENSE

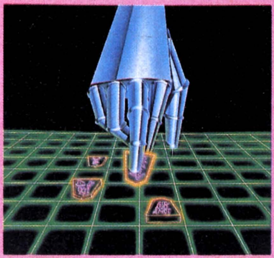
遊びをせんとや生まれけむ…

君の頭は天才を超えるか―― thrilling card games

NAPOLÉON
ナポレオン

FM-7シリーズ　テープ版￥4,000

戦略・戦術・かけひき・探りあい…カードゲームナポレオンのおもしろさをパッケージしたびっくりソフト。実戦さながらのアタマの勝負――君はみごとナポレオンになってみせるか？



一手一手に白熱盤上！対局名人戦。

対局将棋 将棋名人

PC-8801・MKⅡ　テープ版￥3,800　5″2D版￥4,800
PC-9801　2DD版￥4,800
MZ-1500　QD版￥4,800
IBMパーソナルコンピューターJX 3.5″2D版￥5,800

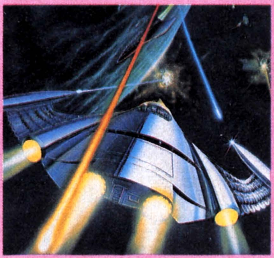
これぞ将棋ソフトの決定版。マシンの思考速度もグッとアップでイライラ解消。君のレベルにあわせて駒落としも可能な将棋名人と知力の闘い――こいつは手強い。

絢爛豪華なフルグラフィック花札――

HANAFUDA ORYU
花札お竜

PC-8801・MKⅡ　テープ版￥3,800

この刺激がたまらない。コンピューターお竜に頭と度胸でいざ勝負。五光や花見、猪鹿蝶と、知恵をしぼって役づくり。時間制限一本勝負、片肌脱ぎのお竜姐さんは、少しばかり手強いぞ。



君は勇敢な宇宙戦士。銀河系の平和を守れ！

PROTECTOR
プロテクター

PC-8801・MKⅡ　テープ版￥3,800　5″2D版￥4,800
IBMパーソナルコンピューターJX 3.5″2D版￥5,800

宇宙暦1037、銀河連邦はゼンダー帝国軍の侵略をうけ、滅亡の危機に直面していた。君は最新鋭宇宙戦闘機アースファイターに乗りこみ、人類最後の防衛ラインを死守することになる。

おすすめ悠々ビジネスソフト。

●データは「読む」時代から「見る」時代へ――

グラフエース98

NEC PC-9801・9801F2　￥29,800

- ビジュアル効果満点。6種類13パターンのグラフ作成が可能。
- 入力は対話式。命令はファンクションキーを押すだけの簡単操作。
- カナ文字変換により、漢字コメントが可能。
- プロッタに各グラフ・漢字がそのまま出力可能。
- 使用できるプロッタ，プリンタも豊富。

●デザイン自由自在、らくらく操作。多様な業種に即対応。――

漢字パーソナルCADエース

NEC PC-9801・9801F2　￥58,000

- 画面上に作画した線図をそのままプロッタに出力可能。
- アダプタなしでJIS第1水準の漢字書きが可能。
- 円・半円・円弧・四角形・各種線分はもちろん、拡大縮少・移動回転・消去も簡単。
- 任意の図形・文字・文章などのパターン登録が可能。
- 円グラフ・二重円グラフ・縦，横帯グラフ・縦，横棒グラフなど多岐にわたるグラフ機能。
- 125色の標準登録や色パターン登録機能，自動再生機能，データのベーシック変換機能など豊富な多機能。

Apollo Technica
ソフトプロ株式会社・アポロテクニカ事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL06(363)1221

作・品・募・集

「メガ・オービス」のドラマをつくりあげるのは、あなただ！

キミのつくったゲームプログラム、ストーリー、イラスト、マンガを待ってるよ！

「メガ・オービス」はBEEPのオリジナル企画です。わたしたちは、SFを背景にしたひとつの世界をつくりました。これから毎月「メガ・オービス」のページに登場するプログラムやマンガや小説は、すべてひとつの世界をもとにしてつくられます。シミュレーション、ロールプレイ、アドベンチャー、アクションとさまざまなゲームやストーリーが続続と発表される予定です。

しかし、「メガ・オービス」の世界を広げ、発展させていくのは、あなたです。「メガ・オービス」は読者の参加によってはじめて、より豊かな生き生きとした世界になることができるのです。

「メガ・オービス」に出てくるストーリーに基づくゲームプログラム、オリジナルプログラム、SFストーリー、メカのイラスト、マンガ……なんでもOK。どしどし応募して、編集室を投稿作品の山で埋めてください。もちろん意見や希望も大歓迎です。あなたの参加を待っています。

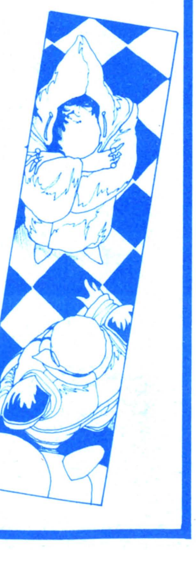
［投稿方法］

投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください。

- ●プログラムはテープに入れてください。プログラムの内容の説明、遊び方を原稿用紙3枚ぐらいにまとめてください。
- ●原稿には必ず対象機種、使用言語（以上プログラムのとき）、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください。
- ●あて先

〒102　東京都千代田区四番町2－1
日本ソフトバンク出版部
BEEP「メガ・オービス」係

「メガ・オービス」の版図について
（88〜89ページカラーイラスト）



「メガ・オービス」はそれ自体ひとつの銀河系であり、いまもこの広大無限の宇宙のどこかに存在するかもしれません。直径10万光年、恒星は約2000億個、1000光年立方に平均約2000個の恒星が存在します。

1号から毎月、知的種族の版図（カラーイラスト）を分割して掲載しています。

この星図は比較的古いもので、グロリア暦8000年ごろのものと推定されています。本号掲載分の図は、左図の四角部分に相当し、毎号の地図をつなぎ合わせていくと、やがて「メガ・オービス」の全体像が見えてくることでしょう。

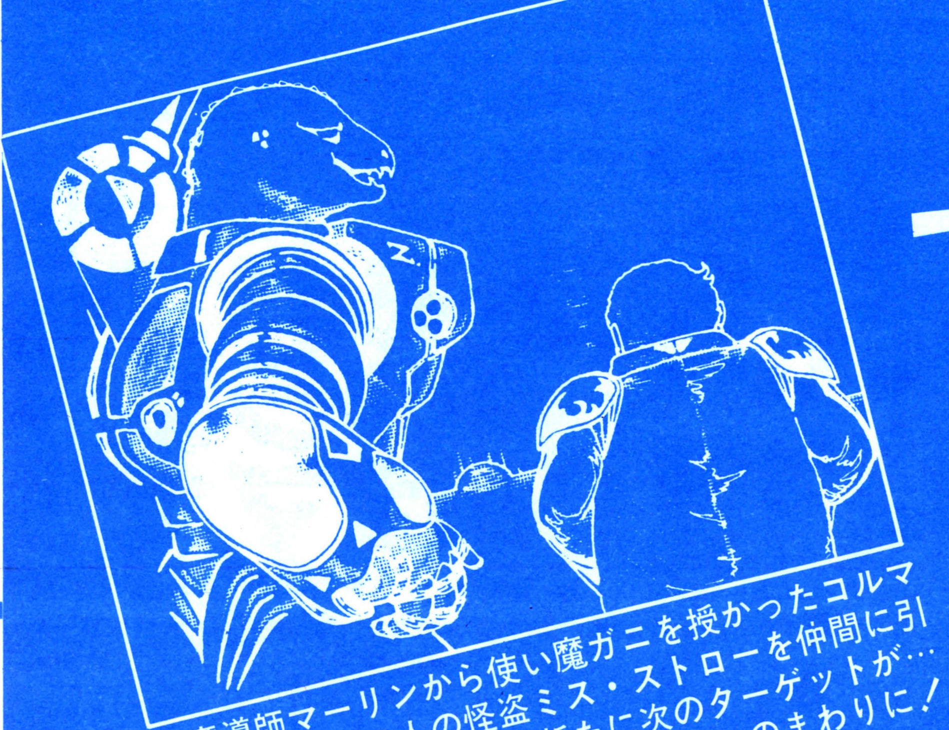
版図は知的種族の勢力範囲を中心に描かれていますが、恒星はおもな標識星しか載っていません。名前は支配種族の発音にできるだけ忠実に表記したものです。

●版図のつなげ方

今月分（2月号）
前号分（1月号）

プリンス・コルマ探偵局〈2〉

MEGA ORBS



大魔導師マーリンから使い魔ガニを授かったコルマは、エレガンス人の怪盗ミス・ストローを仲間に引き入れた。そしてまた、新たに次のターゲットが……。探偵局のメンバーが次々とコルマのまわりに！

探偵局いまここに誕生！

☆コルマのもとに集まった4体のアウトロー

作／地縁土 ●イラスト／NIKOV

植民星ヘーベ

エレガンスの植民星ヘーベは、ほかの植民地惑星と同様に鉱物と炭酸ガスが豊富で、エレガンス以外は草一本生えていなかった。

植民地政府は、ルベース帝国の王子の到着に惑星をあげての大歓迎レセプションを開催したが、悪名高き〝恐喝のコルマ〟とあっては、それも当然のことである。へたにプリンス・コルマの機嫌を損えば、たとえ帝国が十分遠く離れているとはいっても、このヘーベを攻撃してくる可能性は十二分にあった。

ただでさえ呼吸しづらい大気のうえに、退屈な政府の歓迎パーティーとあっては、さすがのコルマも窒息するほど息苦しい。3日間の公式行事が終わるころには、この惑星を一掃してやろうか、と本気で考え始めたくらいである。

パワード・スーツを着たゼナスを連れて、彼は丘の上に立ち平原の真ん中に1軒だけポツンと建っている小屋を見おろしていた。

「あれが今回の目的地、ミス・ストローの住む家だ」

「誰ですか、そいつは？」

「美人のエレガンス人さ。いまだかつて証拠を握られたことはないが、怪盗〝影〟、全宇宙きっての女盗賊。しかし、この名探偵コルマさまはごまかせない」

「私がこの恰好で捕まえるのですか？」

「よせよ、相手がつぶれちまうぜよ。背中にしょってる大砲を撃つのがお前の役目さ」

「緑の小人を吹き飛ばすわけですか？ 何もバラバラにしなくてもよいと思いますが……」

「当てなくていい、イヤ、当てられちゃ困るんだ。近くに着弾させて効果があるように特殊弾が装塡してあるんだぜよ」

「では、出てくるまで待っていればよいのですね。それとも私が追い出しますか？」

「そいつは、俺の役目よ」

ミス・エレガンス

小屋は粗末な平屋建てで、エレガンス人に合わせて小さく作られていた。戸口は背をかがめて入らねばならない高さしかない。コルマは扉を蹴破って中へ入った。

「お取りこみ中、失礼。……ミス・ストローとお見受けした。隊員の勧誘にまいりました」

「誰だいあんた。徴募係軍曹だって？ あんまり元気がいいんで、扉の押し売りかと思ったよ」

壊れたドアを一瞥し、侵入者に対して堂々と正面切って立ち向かう姿は、実際よりも彼女を大きく見せていた。これといって凹凸のないのっぺりとした姿は少女を思わせ、その方面の嫌いでないコルマは、思わずニヤリとした。

「ほうほう！ さすがは〝影〟、落ちついているねえ。俺はプリンス・

コルマ。以後お見知りおきを」

「恐喝のコルマ……、そのプリンスが私に何の用だい？　ゆすられるようなことはしちゃいないよ」

「嘘でもはったりでもない、正真正銘のネタを握っている。まず第1に、帝国宝物殿の中に落ちていた髪。そんなものがあるはずはないのに、だ。ここ千年来、あそこに入ったエレガンス人はいない。盗っ人を別にしてはな」

「私と何の関係があるんだい！」

「ふふん、なんなら君の髪と比べてみるかい？　すぐに君のものかどうかわかるんだがねえ」

「ふん、誰かがわざと置いたかもしれない。そうじゃないといえるかい？」

「おっと、頭の回転が早いね。第2に、古物商ギルドが1年ほど前、帝国宝物殿にあるはずのものを買い取ってる」

「それが何だって言うのさ。私が売ったとでもいうのかい？」

「売っちゃいないさ、表向きはな。だがね、古物商ギルドも馬鹿じゃない。代理人かどうかくらいは見抜くさ。ちゃんと裏を探って、君に行き当たって安心して買い上げた。〝影〟ならば絶対に尻尾を捕まれないから、盗品でも安心、とね」

「あんたはギルドでも何でもない。そんな見えすいたカマにゃ、引っかからないよ」

「偶然、俺は失われた遺産のひとつを手に入れてね、先日それを古物商ギルドに売ってやったのさ。・・・条件つきでな」

彼女はいきなり台所の窓を破って表に飛び出した。

「元気のよい娘だ」

コルマが裏口から外へ出たときには、彼女はすでに数十メートルほど前を走っていた。

「おーい！　帝国の手からは逃げきれないぞ。下手に逃げると、エレガンスそのものが宇宙から消えちまうぜよ」

ハッとして立ち止まった彼女の近くで、特殊弾頭が炸裂して白い粉があたり一面に飛び散り、それを浴びた彼女は気を失って倒れた。

使い魔ガニ

マーリンが聖杯と引き替えに置いていった使い魔は、ガニというツモール人で、顔をつぶされた猿に牛の角と蛇の尻尾をつけたような恰好をした醜い小動物だった。

魔導師は〝ガニの命〟という小さな水晶片を置いていった。これはコルマの握力以外、たとえ核兵器をもってしても破壊できない物体で、中にはガニの命と同時に魔力まで封じこめてあった。

「マーリンの爺に不覚をとるまでは、俺はツモール一の使い手だったんだぜ。なぁ、願いは何でもかなえてやっからよぉ、その水晶片を返してくんねぇか？」

「爺が言ってたぜ、ガニは法螺吹きで嘘つきだってね」

「チッ！　でもよ、それがないと好きなときに魔力が使えねぇから、自分の身が守れねぇよ」

「黙らないと、握りつぶすぞ！」

水晶を持つ手に力をこめた。どこかでピシッと音がした。

「やめろ、やめてくれ！」

「俺が握りつぶさなきゃ、何をされてもお前は死にゃしないんだ」

「でもよ、バラバラにされたら元へ戻れねぇじゃないか」

ガニは部屋の隅でブツブツブツ、いつまでも文句を言っていた。

最後のメンバー

安楽椅子にはコルマ、ソファーにはストローが座り、ゼナスが部屋の中央にロスターを運びこんできた。

ガニは相変わらずブツブツブツブツ……。

「何で私がロスターの試運転につき合わなくちゃならないのよ」

「死ぬならみないっしょの方が寂しくないからな。ストロー、今日の服はよく似合ってるぜ。どうだい、今夜いっしょに楽しいことしない？」

「なに馬鹿いってんのよ。あんたといっしょに死ぬなんてご免だわ」

「ま、そういわずに……。ゼナス、ロスターに動力を入れろ」

「イエス、チーフ。本当に大丈夫なのですか？」

「ビクビクすんな、みっともない。かみつきゃしないぜよ」

「そりゃ、口がないものね」

動力を得たロスターは、動き出すやいなや準備体操を始めた。

「プールにでも入るつもりかね？」

「可動部位の調子をみてるんのよ」

「かわい子ちゃん、頭がいいね」

「あんたほどじゃないわよ」

「ねえ、だんな。水晶と……」

「お前は黙ってりゃいいんだよ」

ロスターは、周囲の状況を把握しようとし始めた。

「お前に名はあるか？」

「否定。私ハ道具ダ」

「ではトゥール、以後私の命令に従え」

「オ前ノ命令ニ従ウヨウニ命令サレテイナイ」

「お前は、命令されるようにできているのか？」

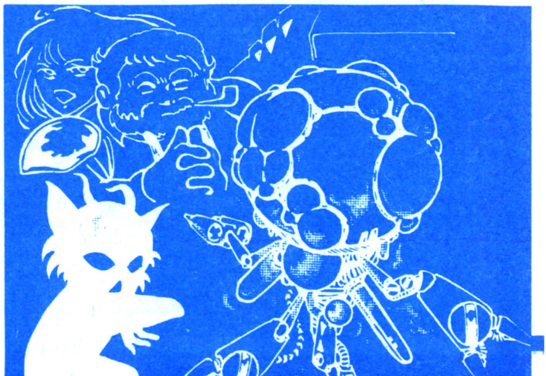
「肯定。クリエーターノ命令ニ従ウ」

「クリエーターとは何だ？」

「私ニ命令スルモノ」

「クリエーターは、命令されるのか？」

「肯定。クリエーターハ、命令ヲ伝達スルモノ」



「お前はクリエーターの命令をすべて覚えているのか？」

「肯定」

「お前の記憶は完全ではない」

「否定。私ノ記憶ハ完全デアル」

「クリエーターに関する記憶も完全なのか？」

「肯定。クリエーターハ、我々ヲ創造シ、我々ニ命令ヲ伝達スルモノ」

コルマは、ニヤリと笑った。

「では、クリエーターは誰に創造され命令されたのだ？」

トゥールはずいぶんと長い間、ブンブンカチカチ考えこんでいた。

「回答不能。私ノ記憶回路ニハ、該当項目ナシ。データ不足」

「お前の記憶は完全ではないのだな？」

「肯定。私ノ記憶ハ完全デハナイ」

「記憶回路の不備を補ってやろう。クリエーターは、私に命令されている。私の命令は、クリエーターの命令だ」

「私ハ記憶回路ノ不備ヲ補ウ。私ハ、アナタノ命令ニ従ウ」

「ほうほう！」

（つづく）

デミフォンの逆襲

作／地縁土　　イラスト／佐藤道明

デミフォンとサーペン——それは食うか、食われるかの宿敵の関係にある。数々の戦役ののち、デミフォンは秘密兵器を開発し、サーペンを窮地に追いこんだ。デミフォンの猛反撃を食いとめるべく、サーペンは秘密兵器基地への奇襲を試みたのだった。

サーペン人はトカゲに似た種族、一方のデミフォン人は鳥型の知的種族である。この2種族は、ルベース帝国側とグロリア連邦側という敵味方の関係のほかに、狩人と獲物の関係にもあったのである。

サーペン人は、デミフォン人の肉が大好物である。しかし、知的種族、それも敵対する種族の肉なので、たやすくは手に入らない。金持ちや身分の高い者しか口にできなかったが、貧しいサーペン人たちも一生に1度はデミフォン人の肉を食べたいと欲していた……。

そもそもこの2種族のはじめての出会いは、第3次グロリア・ルベース戦争のテベリソ戦線での戦闘だったといわれている。2隻の戦艦が撃突して互いの戦艦を舞台に白兵戦を展開したと伝えられる。この白兵戦でサーペンはひとりも生き残らなかったという。

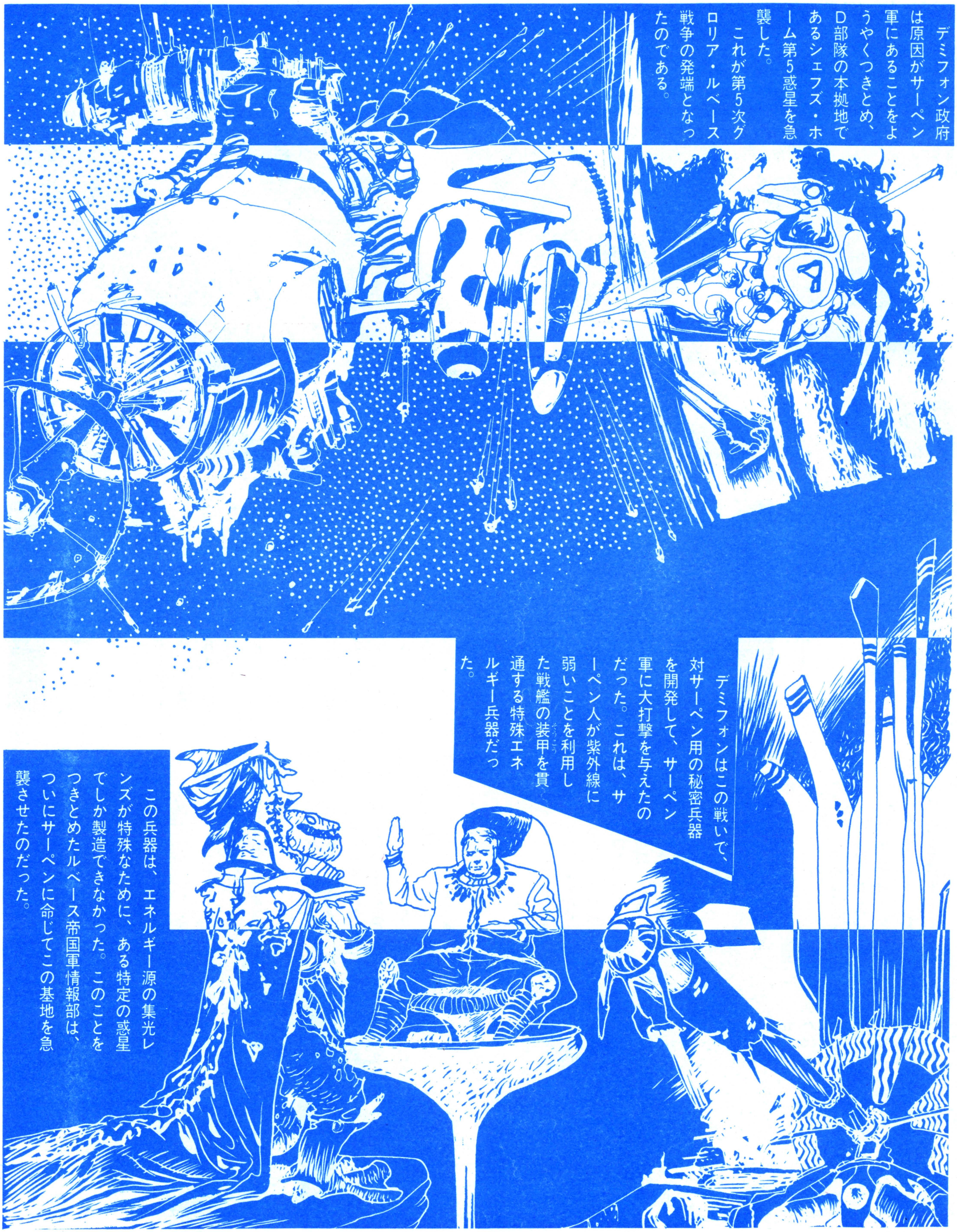
サーペン人がデミフォン人を味見したあと故郷に帰り着いたのは、第4次グロリア・ルベース戦争のクリフ戦線のことだった。

撃沈されたルベース戦艦から救命シャトルで脱出したサーペンの1小隊がジャンプミスから偶然デミフォンの植民地のひとつに漂着した。

住民たちを見た彼らは、食いものの群としか思えないほど飢えていた。次々と住民を襲っては平らげて、十数人でなんと百数十人のデミフォンを食ったと伝えられる。
　その後住民の猛反撃で命からがら故郷へ逃げ帰った彼らは、デミフォンの肉の味について吹聴したため、サーペン国内でデミフォン食いの流行が起こった。

デミフォン狩りの闇商売が大流行したため、軍部はついにD部隊と呼ばれるデミフォン狩り専門部隊を結成するにいたったのである。

当初D部隊は小さな編成で、デミフォンの植民地にも1年に1回ほどこっそりと出かけていたものだったが、需要が高まるにつれ規模も大きくなり、デミフォン政府は本腰を入れて原因究明に乗りだすことになった。



デミフォン政府は原因がサーペン軍にあることをようやくつきとめ、D部隊の本拠地であるシェフズ・ホーム第5惑星を急襲した。

これが第5次グロリア・ルベース戦争の発端となったのである。

デミフォンはこの戦いで、対サーペン用の秘密兵器を開発して、サーペン軍に大打撃を与えたのだった。これは、サーペン人が紫外線に弱いことを利用した戦艦の装甲を貫通する特殊エネルギー兵器だった。

この兵器は、エネルギー源の集光レンズが特殊なために、ある特定の惑星でしか製造できなかった。このことをつきとめたルベース帝国軍情報部は、ついにサーペンに命じてこの基地を急襲させたのだった。

デミフォンの逆襲

THE REVENGER OF DEMYPHON

PC-8801/MK II

EREA-88

MEGA ORBIS

歴史的背景

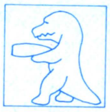
　サーペンにとって、デミフォンの猛反撃をくい止めるためには、デミフォンの秘密基地を奇襲するしか方法はなかった。だが、瞬間物質移送機で各階が連絡されているデミフォンの基地を奇襲することは、不可能に近かった。

　そこで事態を重くみた帝国軍はシギリアのスパイを基地にもぐりこませ、物資移送機の秘密を探り出すことに成功した。各階にある何台かのコントロール端末のスイッチを入れると、移送機を使えなくしている〝メイン・パネル〟が出現し、それを破壊することによって移送機を自由に使うことができるようになるのだ。

　秘密基地奇襲が成功するかどうかは、移送機が自由に使えるかどうかにかかっていた。

　そして、基地内のすべての〝メイン・パネル〟を破壊することを目的とした先行部隊数人が、秘密基地内の各ブロックへ単身潜入していった。

キャラクター説明



サーペン兵士

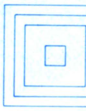
プレイヤーがあやつるキャラクタです。ビーム砲を発射することができます。通常は緑色ですが、シギリアから防御スクリーンを受け取れることができれば青色に変わり、デミフォンのウィンド・アタックを受け止められるようになります。

デミフォン兵士

敵のキャラクタです。サーペンを発見するとウィンド・アタックをかけてきます。ビーム砲で倒せますが、一定時間が過ぎると補充用員が到着します。

シギリア衛兵

秘密基地の各階にひとりずつ配置されている衛兵ですが、実は帝国軍の送りこんだスパイです。骨型ユニットを持っていれば、サーペンに防御スクリーンをくれます。彼らはスクリーンを渡すと、すばやく姿を消してしまいます。

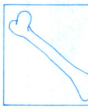


コントロール端末

オンの状態にすると中央部分が青く光ります。その階のすべての端末をオンにすると、隠れていた〝メイン・パネル〟が出現します。

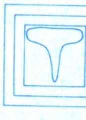
メイン・パネル

侵入者が他の階に移動できないように、移送機にシールドをはる装置。これを破壊するとシールドが破れ、他の階へ移動できる移送機が出見します。



骨型ユニット

各階にひとつずつ置かれており、これをひろっておくと、シギリアから防御スクリーンを受け取ることができます。



エネルギーパック

元来はデミフォン兵士のための補給物資なのですが、サーペンもひろって使うことができます。定期的に、補充されます。

移送機

次の階へ移動するための装置です。メイン・パネルを破壊すると、シールドがなくなります。

遊び方

　あなたが受け持った区域には16のブロックがあり、各ブロックのメイン・パネルを破壊することがあなたの使命です。

　サーペンは、テンキーの8・2・4・6で上下左右に動き、ビーム砲はスペースバーで発射します。ビーム砲は1発で200エネルギー消費、他に時間がたつにつれてエネルギーを消耗します。

　コントロール端末は、上を通過すればオンになります（もう1度通過するとオフになりますから注意してください）。すべての端末をオンにするとメイン・パネルが現われ、ビーム砲で射つと破壊できます。

　メイン・パネルを破壊すると移送機が現われるので、その上を通れば次のブロックへ進むことができます。

　サーペン兵士は、
1　エネルギーが0になる
2　デミフォンに捕まる

3ウィンド・アタックを受ける（ただし、防御スクリーンを持っていない場合）のときにひとり減り、残りが0人になったらゲームオーバーです。

シギリア衛兵は、骨型ユニットを持っていないと防御スクリーンを渡してくれません。また、防御スクリーンは、次のブロックへ進むと消滅します。

歴史上の結末

実際には、このとき派遣された先行部隊13人のうち、使命を完了した者は3名だけだったため、サーペン軍は奇襲作戦を放棄し、正面から攻撃をしかけることになった。

一部分ではあるが秘密基地の破壊に成功したサーペン軍だったが、その間にグロリアの援軍がデミフォン側に到着し、護衛艦隊も含め2個師団を失ってしまった。

サーペン人滅亡の危機こそ回避したものの、サーペン軍は大打撃をこうむり、それから数十年間、D部隊は事実上解散した。

入力方法

1ローダーの入力

まず最初に、BASICで書かれたローダーを入力してください。ディスク版はリスト1、テープ版はリスト2です。打ちこんだら、ミスのないことを確かめてセーブします。

〈ディスク版〉
SAVE "START"
〈テープ版〉
SAVE "CAS：START"

2マップデータの入力

CLEAR,&HB7FF↵」とし、モニタからリスト3を入力してください。入力ミスがあると、ゲーム中のマップが違ったものになってしまうので間違いがないか、よく確かめましょう。OKならセーブしてください。

〈ディスク版〉
BSAVE"MAP", &HB800,&H2800
〈テープ版〉
リスト2に続けて
WMAP,B800,DFFF

3マシン語メインルーチンの入力

再びモニタからリスト4を入力します。1バイトでも打ち違えると暴走しますからよくチェックしましょう。間違いがなければセーブします。

〈ディスク版〉
BSAVE"MAIN", &HBF00,&H1100
〈テープ版〉
リスト3に続けて
WMAIN,BF00,CFFF

4キャラクターデータの入力

モニタからリスト5を入力します。間違いがあるとキャラクターがおかしくなります。これも、よく確かめてセーブしてください。

〈ディスク版〉
BSAVE"CHR", &HDC30,&H8D0
〈テープ版〉
リスト4に続けて
WCHR,DC30,E4FF

5BASICメインルーチン

リスト6を入力してください。これは短いので入力ミスは少ないと思いますが十分注意してください。

〈ディスク版〉
SAVE"DEMI"
〈テープ版〉
SAVE"CAS:DEMI"

6プログラムの走らせ方

ディスク版、テープ版ともに、それぞれのオートローダーをRUNしてください。自動的にプログラムを読みこみ、ゲームがスタートします。

デミフォンの逆襲PC-8801 LIST 1 — 1 BLOCK

```
1000 CLEAR ,&HBEFF
1010 BLOAD "MAP",&H2000
1020 BLOAD "MAIN"
1030 BLOAD "CHR"
1040 '
1050 RUN"DEMI"
```

デミフォンの逆襲PC-8801 LIST 2 — 1 BLOCK

```
1000 CLEAR ,&HB7FF
1010 '
1020 CR$=CHR$(13):BYE$=CHR$(2)
1030  A$="R"+CR$+"MB800,DFFF,2000"+CR$+"R"+CR$+"R"+CR$+BYE$
1040 FOR I=1 TO LEN(A$)
1050   POKE &HEFD8+I,ASC(MID$(A$,I,1))
1060 NEXT
1070 POKE &HEFCD,LEN(A$)-1:POKE &HEFCE,31
1080 MON
1090 '
1100  A$="LOAD "+CHR$(34)+"CAS:"+CR$+"RUN"+CR$
1110 FOR I=1 TO LEN(A$)
1120   POKE &HEFD8+I,ASC(MID$(A$,I,1))
1130 NEXT
1140 POKE &HEFCD,LEN(A$)-1:POKE &HEFCE,31
```

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 3-③ BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
BC00	:	40	24	87	FF	80	80	19	24	:	27
BC08	:	02	48	7F	F8	08	01	92	7F	:	DB
BC10	:	E4	80	04	80	FE	19	27	FE	:	24
BC18	:	48	00	48	0F	E1	92	00	04	:	16
BC20	:	81	00	F8	20	19	20	00	48	:	1A
BC28	:	10	0F	82	01	92	00	0C	9F	:	DF
BC30	:	F8	80	20	19	20	00	C9	FF	:	99
BC38	:	88	02	01	93	FF	FC	81	00	:	9A
BC40	:	01	03	F9	3F	FF	C8	10	00	:	13
BC48	:	10	3F	90	00	00	E1	1F	FF	:	DE
BC50	:	00	19	00	00	0E	11	FF	F0	:	27
BC58	:	01	9F	FF	FF	80	10	00	00	:	2E
BC60	:	19	FF	FF	F8	01	00	00	01	:	11
BC68	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:	F8
BC70	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	:	F9
BC78	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
BC80	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:	F8
BC88	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	90	:	89
BC90	:	20	02	04	00	00	00	19	02	:	41
BC98	:	00	20	40	00	00	01	93	27	:	1B
BCA0	:	9E	44	7F	FF	FE	19	32	79	:	22
BCA8	:	E4	47	FF	FF	E1	92	24	02	:	C2
BCB0	:	44	40	00	02	19	22	40	24	:	25
BCB8	:	44	00	00	21	92	24	F2	44	:	51
BCC0	:	4F	FF	F2	19	22	4F	24	44	:	32
BCC8	:	FF	FF	21	82	04	02	44	48	:	33
BCD0	:	00	12	38	20	40	24	44	80	:	92
BCD8	:	01	23	92	27	9E	44	49	FF	:	07
BCE0	:	92	19	22	79	E4	44	9F	F9	:	06
BCE8	:	21	93	24	02	44	49	00	92	:	F9
BCF0	:	19	32	40	24	44	90	09	21	:	AD
BCF8	:	90	24	F2	44	49	3C	92	19	:	1A
SUM	:	7B	94	87	6B	FE	12	B5	E5	:	AB

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
BD00	:	02	4F	24	44	93	C9	21	9F	:	D5
BD08	:	E4	02	44	49	24	93	19	FE	:	41
BD10	:	40	24	44	92	49	31	80	07	:	3B
BD18	:	CE	44	49	24	92	18	00	7C	:	A5
BD20	:	E4	44	92	49	21	9F	FC	02	:	C1
BD28	:	44	49	24	92	19	FF	C0	24	:	3F
BD30	:	44	92	49	21	90	04	FE	44	:	16
BD38	:	49	24	92	19	00	4F	E4	44	:	8F
BD40	:	92	49	21	93	E4	02	44	49	:	02
BD48	:	24	92	39	3E	40	24	44	92	:	67
BD50	:	49	23	80	24	F2	44	49	24	:	B3
BD58	:	92	18	02	4F	24	44	92	49	:	3E
BD60	:	21	93	E4	02	44	49	24	92	:	DD
BD68	:	19	3E	40	24	44	92	49	21	:	FB
BD70	:	90	07	F2	44	49	24	93	19	:	E6
BD78	:	00	7F	24	44	92	49	31	FF	:	F2
BD80	:	E4	02	44	49	20	92	1F	FE	:	42
BD88	:	40	24	44	92	09	21	80	04	:	E8
BD90	:	FE	44	49	3F	92	18	00	4F	:	C3
BD98	:	E4	44	93	F9	21	93	E4	82	:	CE
BDA0	:	44	49	00	12	19	3E	48	24	:	62
BDA8	:	44	90	01	21	92	24	92	44	:	82
BDB0	:	49	FF	F2	19	22	49	24	44	:	26
BDB8	:	9F	FF	21	90	04	12	44	48	:	F1
BDC0	:	00	02	79	00	41	24	44	80	:	A4
BDC8	:	00	27	9F	FF	F2	44	4F	FF	:	49
BDD0	:	FE	19	FF	FF	24	44	FF	FF	:	7B
BDD8	:	E1	80	00	00	40	40	00	00	:	E1
BDE0	:	18	00	00	04	04	00	00	01	:	21
BDE8	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:	F8
BDF0	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	:	F9
BDF8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
SUM	:	6F	AE	29	39	3F	91	41	26	:	B6

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 3-② BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
BA00	:	22	20	00	00	00	44	27	82	:	2F
BA08	:	23	FF	FF	FF	FC	42	18	22	:	98
BA10	:	3F	FF	FF	FF	C4	21	82	20	:	C3
BA18	:	00	00	00	00	42	18	22	00	:	7C
BA20	:	00	00	00	04	21	8E	3F	FF	:	F1
BA28	:	FF	FF	FF	C3	98	E3	FF	FF	:	39
BA30	:	FF	FF	FC	39	82	00	00	04	:	B9
BA38	:	00	40	02	18	20	00	00	40	:	BA
BA40	:	04	00	21	82	00	78	00	00	:	1F
BA48	:	48	02	18	20	07	80	00	04	:	0D
BA50	:	80	21	83	F8	7F	87	F8	49	:	63
BA58	:	FE	18	3F	87	F8	7F	84	9F	:	76
BA60	:	E1	E2	00	00	80	08	48	02	:	95
BA68	:	7E	20	00	08	00	84	80	27	:	D1
BA70	:	82	7F	F0	80	08	48	00	18	:	D9
BA78	:	27	FF	08	00	84	80	01	82	:	B5
BA80	:	40	10	8C	00	40	00	18	24	:	58
BA88	:	01	08	C0	04	00	01	82	00	:	50
BA90	:	10	82	3C	00	00	18	20	01	:	07
BA98	:	08	23	C0	00	01	82	1E	10	:	9C
BAA0	:	82	00	07	E3	F8	21	E1	08	:	6E
BAA8	:	20	00	7E	3F	83	92	10	83	:	85
BAB0	:	FF	C0	20	18	39	21	08	3F	:	98
BAB8	:	FC	02	01	80	10	10	80	00	:	1F
BAC0	:	40	47	98	01	01	08	00	04	:	2D
BAC8	:	04	79	80	13	F0	FF	FC	40	:	3B
BAD0	:	07	98	01	3F	0F	FF	C4	00	:	B1
BAD8	:	79	80	10	00	00	00	40	20	:	69
BAE0	:	18	01	00	00	00	04	02	01	:	20
BAE8	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:	F8
BAF0	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	:	F9
BAF8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
SUM	:	24	6D	03	CE	EA	09	B7	18	:	24

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
BB00	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:	F8
BB08	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	80	:	79
BB10	:	04	00	40	00	80	00	18	00	:	DC
BB18	:	40	04	00	08	00	01	80	04	:	D1
BB20	:	01	80	80	00	00	18	00	40	:	59
BB28	:	18	08	00	00	01	80	04	FE	:	A3
BB30	:	0F	F0	8F	FF	18	00	4F	E0	:	D4
BB38	:	FF	08	FF	F1	80	00	02	00	:	79
BB40	:	0F	88	02	18	00	00	20	00	:	D1
BB48	:	F8	80	21	80	00	02	08	00	:	23
BB50	:	88	42	18	00	00	20	80	08	:	8A
BB58	:	84	21	80	04	40	0F	F8	88	:	F8
BB60	:	42	18	00	44	00	FF	88	84	:	A9
BB68	:	21	80	04	7F	F8	00	80	42	:	DE
BB70	:	18	00	47	FF	80	08	04	21	:	0B
BB78	:	F1	FC	00	08	03	80	42	1F	:	D9
BB80	:	1F	C0	00	80	38	04	21	80	:	3C
BB88	:	00	70	08	22	00	40	18	00	:	F2
BB90	:	07	00	82	20	04	01	9F	FF	:	4C
BB98	:	FF	88	22	78	40	19	FF	FF	:	78
BBA0	:	F8	82	27	84	01	80	40	00	:	E6
BBA8	:	80	20	41	FF	18	04	00	08	:	04
BBB0	:	02	04	1F	F1	FE	4F	FC	FE	:	5D
BBB8	:	3F	C1	01	1F	E4	FF	CF	E3	:	B5
BBC0	:	FC	10	11	82	48	04	82	20	:	8D
BBC8	:	41	01	18	24	80	48	22	04	:	6C
BBD0	:	10	11	92	49	E4	8C	20	00	:	8C
BBD8	:	10	19	24	9E	48	C2	00	01	:	F6
BBE0	:	01	92	48	24	80	20	8F	F0	:	1E
BBE8	:	19	24	82	48	02	08	FF	01	:	11
BBF0	:	92	4F	24	84	00	80	81	F9	:	83
BBF8	:	24	F2	48	40	08	08	1F	92	:	5F
SUM	:	F3	D2	9B	E6	C7	C9	AD	3F	:	C2

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 3-① BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
B800	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:	F8
B808	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	80	:	79
B810	:	00	00	00	00	00	00	18	00	:	18
B818	:	00	00	00	00	00	01	80	00	:	81
B820	:	00	00	00	01	00	18	00	00	:	19
B828	:	00	00	00	10	01	80	00	0F	:	A0
B830	:	F8	80	21	02	18	00	00	FF	:	B2
B838	:	88	02	10	21	8F	FF	88	08	:	D9
B840	:	FE	21	22	18	FF	F8	80	8F	:	5F
B848	:	E2	12	21	80	30	08	08	82	:	57
B850	:	21	22	18	03	00	80	88	22	:	88
B858	:	12	21	82	01	08	08	82	21	:	69
B860	:	22	18	20	10	80	88	22	12	:	A6
B868	:	21	82	01	08	F8	82	21	22	:	69
B870	:	18	20	10	8F	88	22	12	21	:	B4
B878	:	F3	FF	08	00	82	21	20	1F	:	DC
B880	:	3F	F0	80	08	22	12	01	80	:	6C
B888	:	00	08	40	02	01	26	18	00	:	89
B890	:	00	84	00	20	12	61	80	20	:	B7
B898	:	08	40	02	01	02	18	02	00	:	67
B8A0	:	84	00	20	10	21	84	21	08	:	82
B8A8	:	7F	C2	1F	C2	18	42	10	87	:	13
B8B0	:	FC	21	FC	21	84	01	0F	C0	:	8E
B8B8	:	42	00	02	18	40	10	FC	04	:	AC
B8C0	:	20	00	21	84	21	00	08	7E	:	6C
B8C8	:	00	00	18	42	10	00	87	E0	:	D1
B8D0	:	00	01	84	3F	FF	F8	00	20	:	DB
B8D8	:	3F	98	43	FF	FF	80	02	03	:	9D
B8E0	:	F9	84	20	82	00	00	20	00	:	3F
B8E8	:	18	42	08	20	00	02	00	01	:	85
B8F0	:	E4	20	92	7F	FE	20	00	1E	:	51
B8F8	:	42	09	27	FF	E2	00	01	84	:	D8
SUM	:	FD	D6	25	CF	A2	8D	AE	74	:	18

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
B900	:	00	92	40	02	27	FF	F8	40	:	32
B908	:	09	24	00	22	7F	FF	84	00	:	51
B910	:	92	04	02	04	00	18	40	09	:	FD
B918	:	20	40	20	40	01	84	00	93	:	D8
B920	:	FF	F2	1C	3F	98	40	09	3F	:	6C
B928	:	FF	21	C3	F9	84	00	92	04	:	F6
B930	:	02	00	20	98	40	09	20	40	:	63
B938	:	20	02	09	87	FF	90	40	00	:	81
B940	:	00	23	98	7F	F9	04	00	00	:	37
B948	:	02	39	80	00	1F	FC	0F	FE	:	E3
B950	:	3E	18	00	01	FF	C0	FF	E3	:	F8
B958	:	E1	80	00	00	00	00	00	00	:	61
B960	:	18	00	00	00	00	00	00	01	:	19
B968	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:	F8
B970	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	:	F9
B978	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
B980	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:	F8
B988	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	80	:	79
B990	:	00	00	00	00	00	00	18	00	:	18
B998	:	00	00	00	00	00	01	87	FC	:	84
B9A0	:	02	20	44	03	FE	18	7F	C0	:	BE
B9A8	:	22	04	40	3F	E1	80	00	22	:	28
B9B0	:	3F	C4	40	00	18	00	02	23	:	80
B9B8	:	FC	44	00	01	82	02	22	00	:	E7
B9C0	:	04	44	02	18	20	22	20	00	:	C4
B9C8	:	44	40	21	8E	22	23	FF	FC	:	73
B9D0	:	44	43	98	E2	22	3F	FF	C4	:	25
B9D8	:	44	39	82	22	20	00	00	44	:	85
B9E0	:	42	18	22	22	00	00	04	44	:	E6
B9E8	:	21	82	22	3F	FF	FF	C4	42	:	08
B9F0	:	18	22	23	FF	FF	FC	44	21	:	BC
B9F8	:	E2	22	00	00	00	04	42	7E	:	C8
SUM	:	9C	09	E6	88	10	4D	6F	E9	:	C8

●昔々ジャンピュータであった、本当の話です。僕は九連宝燈を筒子であがりました。当然役満のはずですが、チンイツ、イッツウの倍満にしかなりませんでした。コンピュータも人を見分けるのでしょうか!?（福岡県福岡市・山先眞吾）

MEGA ORBIS

◑私はPC80のユーザーです。歴史ある機種ですから、ゲーム・ソフトも色々あって、私自身も色々やっています。一番面白かったのは、アスキーの「北海道防衛作戦」、一番腹のたったのは、某社の「山手線アドベンチャー」でした。(大田区・佐々木幾造)

デミフォンの逆襲 PC-8801 LIST 3-6 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C200	80	80	86	10	10	10	99	08	57
C208	08	08	61	01	01	09	90	40	4C
C210	81	06	08	10	20	99	04	08	64
C218	10	60	81	02	09	80	20	02	9E
C220	00	04	00	40	18	02	00	20	7E
C228	00	40	04	01	82	10	04	20	FB
C230	42	00	84	18	21	00	42	04	45
C238	20	08	41	91	08	08	46	21	71
C240	01	08	99	10	80	84	62	10	28
C248	10	89	90	04	10	06	00	82	C5
C250	00	99	00	41	00	60	08	20	62
C258	09	90	22	22	06	04	44	40	6B
C260	99	02	22	20	60	44	44	09	CE
C268	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
C270	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	F9
C278	00	00	00	00	00	00	00	00	00
C280	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
C288	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	80	79
C290	00	00	20	04	07	07	18	00	4A
C298	00	02	00	40	70	71	83	FE	A4
C2A0	3E	20	00	06	23	18	3F	E3	C1
C2A8	E2	00	00	62	31	91	80	00	86
C2B0	20	07	84	71	19	18	00	02	4F
C2B8	00	78	47	11	98	83	F8	23	06
C2C0	C4	08	F8	99	88	3F	82	3C	E2
C2C8	40	8F	89	9C	40	08	20	00	5C
C2D0	11	04	19	C4	00	82	00	01	75
C2D8	10	41	9E	20	08	00	00	22	39
C2E0	02	19	E2	00	80	00	02	20	9F
C2E8	21	91	10	00	02	00	44	38	40
C2F0	19	11	00	00	20	04	43	81	12
C2F8	90	88	00	02	00	88	00	19	BB
SUM	5B	B2	B7	E9	DD	8B	44	87	E0

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C300	08	80	00	20	08	80	01	91	C2
C308	C4	00	02	01	10	00	19	1C	0C
C310	40	00	20	11	00	01	90	22	24
C318	03	E2	02	20	38	99	02	20	FA
C320	3E	20	22	03	89	90	11	00	AD
C328	80	04	40	00	99	01	10	08	76
C330	00	44	00	09	93	F8	80	80	D8
C338	08	80	00	99	3F	88	08	00	F0
C340	88	00	09	80	04	40	8E	11	F4
C348	03	80	98	00	44	08	E1	10	58
C350	38	09	80	02	20	80	22	00	85
C358	80	98	00	22	08	02	20	08	6C
C360	09	90	41	10	80	44	78	80	A6
C368	19	04	11	08	04	47	88	01	0A
C370	90	40	88	00	88	00	80	19	79
C378	04	08	80	08	80	08	01	90	AD
C380	40	44	01	10	00	0F	19	04	C1
C388	04	40	11	00	00	F1	81	C4	8B
C390	22	02	20	7C	00	18	1C	42	36
C398	20	22	07	C0	01	80	04	11	9F
C3A0	04	40	07	80	18	00	41	10	34
C3A8	44	00	78	01	90	04	08	F8	51
C3B0	80	04	00	19	00	40	8F	88	F4
C3B8	00	40	01	91	FC	04	71	08	4B
C3C0	04	01	F9	1F	C0	47	10	80	B4
C3C8	40	1F	80	07	C6	23	08	04	DB
C3D0	00	18	00	7C	62	30	80	40	E6
C3D8	01	90	00	07	07	08	04	00	AB
C3E0	19	00	00	70	70	80	40	01	BA
C3E8	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
C3F0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	F9
C3F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	78	39	31	49	42	88	64	41	9A

デミフォンの逆襲 PC-8801 LIST 3-5 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C000	20	FF	FF	9F	FF	F2	49	92	89
C008	48	00	00	00	01	24	99	24	2A
C010	80	00	00	00	12	49	92	49	B6
C018	99	9C	CC	C9	04	19	24	99	A4
C020	99	CC	CC	90	41	82	08	00	8C
C028	00	00	01	24	98	20	80	00	5D
C030	00	00	12	49	90	41	3F	F9	64
C038	FF	C8	20	99	04	13	FF	9F	35
C040	FC	82	09	92	48	00	00	00	61
C048	01	04	19	24	80	00	00	00	C2
C050	10	41	82	09	33	33	99	99	74
C058	24	98	20	93	33	39	99	92	06
C060	49	92	48	00	00	00	01	24	48
C068	99	24	80	00	00	00	12	49	98
C070	92	4F	FF	F9	FF	FF	04	19	F4
C078	24	FF	FF	9F	FF	F0	41	82	73
C080	00	00	00	00	00	24	98	20	DC
C088	00	00	00	00	02	49	92	73	50
C090	9C	E7	39	CE	64	99	27	39	E7
C098	CE	73	9C	E6	49	92	00	00	9E
C0A0	00	00	00	04	19	20	00	00	3D
C0A8	00	00	00	41	83	FF	FF	F9	BB
C0B0	FF	FF	FC	98	3F	FF	FF	9F	6E
C0B8	FF	FF	C9	90	00	00	00	00	57
C0C0	00	00	99	00	00	00	00	00	99
C0C8	00	09	9C	E7	39	CE	73	9C	A2
C0D0	E7	99	CE	73	9C	E7	39	CE	4B
C0D8	79	80	00	00	00	00	00	00	F9
C0E0	18	00	00	00	00	00	00	01	19
C0E8	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
C0F0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	F9
C0F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	C0	0A	EF	61	0C	32	E1	31	6A

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C100	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
C108	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	90	89
C110	22	22	06	04	44	40	99	02	6D
C118	22	20	60	44	44	09	90	04	C7
C120	10	06	00	82	00	99	00	41	72
C128	00	60	08	20	09	91	08	08	32
C130	46	21	01	08	99	10	80	84	1D
C138	62	10	10	89	82	10	04	20	C1
C140	42	00	84	18	21	00	42	04	45
C148	20	08	41	80	20	02	00	04	0F
C150	00	40	18	02	00	20	00	40	BA
C158	04	01	90	40	81	06	08	10	74
C160	20	99	04	08	10	60	81	02	B8
C168	09	90	80	80	86	10	10	10	4F
C170	99	08	08	08	61	01	01	09	1D
C178	81	00	00	40	20	00	08	18	01
C180	10	00	04	02	00	00	81	82	19
C188	04	10	20	40	82	04	18	20	32
C190	41	02	04	08	20	41	84	08	3C
C198	88	10	81	11	02	18	40	88	0C
C1A0	81	08	11	10	21	C8	00	80	13
C1A8	09	00	10	01	3C	80	08	00	DE
C1B0	90	01	00	13	80	47	F1	00	5C
C1B8	08	FE	20	18	04	7F	10	00	D1
C1C0	8F	E2	01	C8	00	80	09	00	C3
C1C8	10	01	3C	80	08	00	90	01	66
C1D0	00	13	84	08	88	10	81	11	C9
C1D8	02	18	40	88	81	08	11	10	8C
C1E0	21	82	04	10	20	40	82	04	9D
C1E8	18	20	41	02	04	08	20	41	E8
C1F0	81	00	00	40	20	00	08	18	01
C1F8	10	00	04	02	00	00	81	90	27
SUM	0D	2A	AA	E6	5D	75	53	CE	BA

デミフォンの逆襲 PC-8801 LIST 3-4 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
BE00	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
BE08	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	E0	D9
BE10	00	00	00	00	00	00	3E	00	3E
BE18	00	00	00	00	00	03	FF	FF	01
BE20	E7	FC	CF	FF	83	3F	FF	FE	70
BE28	7F	CC	FF	F8	33	F8	00	06	73
BE30	0C	C3	00	03	3F	80	00	60	F1
BE38	CC	30	00	33	F8	18	06	0C	51
BE40	C3	00	03	3F	81	80	60	CC	32
BE48	30	00	33	F8	18	06	0C	C3	48
BE50	FE	03	3F	81	80	60	CC	3F	AC
BE58	E0	33	F8	18	00	0C	C0	00	EF
BE60	03	3F	81	80	00	CC	00	00	0F
BE68	33	FF	FF	FF	FC	C0	1F	F3	FE
BE70	3F	FF	FF	FF	CC	01	FF	33	3B
BE78	C0	60	00	00	C0	18	33	3C	67
BE80	06	00	00	0C	01	83	33	C0	89
BE88	67	FF	00	C0	18	33	3C	06	B3
BE90	7F	F0	0C	01	83	33	C0	07	F9
BE98	87	00	C7	FF	F3	3C	00	78	F4
BEA0	70	0C	7F	FF	33	CF	FF	FF	FA
BEA8	FC	C6	00	33	3C	FF	FF	FF	2E
BEB0	CC	60	03	33	C0	00	00	00	22
BEB8	C6	00	30	3C	00	00	00	0C	3E
BEC0	60	03	03	C0	00	00	00	00	26
BEC8	00	03	3C	00	00	00	00	00	3F
BED0	00	33	C0	7F	FF	F3	FC	FF	5F
BED8	9F	3C	07	FF	FF	3F	CF	F9	E7
BEE0	F3	C0	60	7F	F0	00	00	19	9B
BEE8	3C	06	07	FF	00	00	01	93	DC
BEF0	CC	66	7F	FF	3F	F9	FF	3C	23
BEF8	C6	67	FF	F3	FF	9F	F3	CC	7C
SUM	73	B5	28	94	76	24	74	79	6B

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
BF00	66	00	00	00	00	00	3C	C6	68
BF08	60	00	00	00	00	03	CC	66	95
BF10	7F	F1	FF	FF	FF	3C	C6	67	D6
BF18	FF	1F	FF	FF	F3	CC	66	00	41
BF20	00	30	00	00	3C	C6	60	00	92
BF28	03	00	00	03	CC	66	07	FC	3B
BF30	31	FC	00	3C	C6	60	7F	C3	D1
BF38	1F	C0	03	CC	66	06	0C	01	27
BF40	FC	00	3C	C6	60	60	C0	1F	9D
BF48	C0	03	CF	E7	FF	FC	01	FF	74
BF50	FC	3C	FE	7F	FF	C0	1F	FF	92
BF58	C3	C0	00	00	00	00	00	00	83
BF60	3C	00	00	00	00	00	00	03	3F
BF68	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
BF70	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	F9
BF78	00	00	00	00	00	00	00	00	00
BF80	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
BF88	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	80	79
BF90	00	00	00	00	00	00	18	00	18
BF98	00	00	00	00	00	01	9C	E7	84
BFA0	39	CE	73	9C	E7	99	CE	73	D7
BFA8	9C	E7	39	CE	79	90	00	00	93
BFB0	00	00	00	00	99	00	00	00	99
BFB8	00	00	00	09	93	FF	FF	F9	93
BFC0	FF	FF	FC	19	3F	FF	FF	9F	EF
BFC8	FF	FF	C1	82	00	00	00	00	41
BFD0	00	04	98	20	00	00	00	00	BC
BFD8	00	49	92	67	39	CE	73	9C	58
BFE0	E4	99	26	73	9C	E7	39	CE	A0
BFE8	49	92	40	00	00	00	00	04	1F
BFF0	19	24	00	00	00	00	00	41	7E
BFF8	82	0F	FF	F9	FF	FF	24	98	43
SUM	E5	55	FE	32	1F	91	52	2A	96

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 3-9 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C800	05	FC	7D	F8	CF	00	18	00	5D
C808	5F	C7	DF	8C	F0	01	80	05	07
C810	06	C7	8C	C3	00	18	00	50	84
C818	6C	78	CC	30	01	80	05	07	6D
C820	DF	B9	CF	00	18	00	50	7D	4C
C828	FB	9C	F0	01	80	05	07	E1	F5
C830	C2	FC	00	18	00	50	7E	1C	C0
C838	2F	C0	01	80	07	FE	7F	7C	70
C840	C0	00	18	00	7F	E7	F7	CC	01
C848	00	01	80	00	00	00	00	C0	41
C850	00	18	00	00	00	00	0C	00	24
C858	01	80	00	00	00	00	C0	00	41
C860	18	00	00	00	00	0C	00	01	25
C868	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
C870	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	F9
C878	00	00	00	00	00	00	00	00	00
C880	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
C888	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	80	79
C890	00	00	00	00	00	00	18	00	18
C898	00	00	00	00	00	01	8F	FF	8F
C8A0	1F	F9	FC	7C	7F	18	FF	F1	17
C8A8	FF	9F	C7	C7	F1	88	00	00	A5
C8B0	09	00	00	01	18	80	00	00	A2
C8B8	90	00	00	11	89	E3	C4	49	1A
C8C0	11	11	19	18	9E	3C	44	91	02
C8C8	11	11	91	88	22	07	C9	11	3E
C8D0	11	81	18	82	20	7C	91	11	6A
C8D8	18	11	80	00	00	08	11	18	DA
C8E0	19	18	00	00	00	81	11	81	44
C8E8	91	88	FF	F1	81	13	81	90	AE
C8F0	18	8F	FF	18	11	38	19	01	21
C8F8	88	00	00	09	30	19	11	18	03
SUM	C2	23	0B	95	8D	8B	85	8B	AD

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C900	80	00	00	93	01	91	11	88	3E
C908	FF	C7	89	03	91	11	18	8F	9B
C910	FC	78	90	39	11	11	88	00	E7
C918	00	09	00	00	01	18	80	00	A2
C920	00	90	00	00	11	8F	FC	7F	AB
C928	F9	FF	C7	FF	18	FF	C7	FF	9B
C930	9F	FC	7F	F1	80	00	00	00	8B
C938	00	00	00	18	00	00	00	00	18
C940	00	00	01	8F	FF	FF	F9	FF	86
C948	FF	FF	18	FF	FF	FF	9F	FF	B1
C950	FF	F1	80	00	00	01	00	00	71
C958	01	18	00	00	00	10	00	00	29
C960	11	8F	FE	3F	F9	13	FF	91	79
C968	18	FF	E3	FF	91	3F	F9	11	D3
C970	88	00	00	09	12	00	91	18	4C
C978	80	00	00	91	20	09	11	88	D3
C980	FE	3F	89	32	44	99	18	8F	7C
C988	E3	F8	93	24	49	91	8C	02	FA
C990	20	19	12	44	91	18	C0	22	1A
C998	01	91	24	49	11	88	FE	3F	D5
C9A0	89	12	44	91	18	8F	E3	F8	F2
C9A8	91	24	49	11	88	00	00	09	A0
C9B0	12	7C	91	18	80	00	00	91	48
C9B8	27	C9	11	8F	FE	3F	F9	10	D6
C9C0	00	11	18	FF	E3	FF	91	00	9B
C9C8	01	11	80	00	00	01	1F	FF	B1
C9D0	F1	18	00	00	00	11	FF	FF	18
C9D8	11	8F	FF	FF	F8	00	00	00	96
C9E0	18	FF	FF	FF	80	00	00	01	96
C9E8	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
C9F0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	F9
C9F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	B1	8B	EE	64	AD	6A	11	67	1D

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 3-8 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C600	88	8F	FF	FF	FF	11	11	88	BE
C608	88	80	00	00	11	11	18	88	CA
C610	88	00	00	01	11	11	88	88	BB
C618	8F	F9	FF	11	11	18	88	88	D1
C620	FF	9F	F1	11	11	88	88	88	49
C628	00	01	11	11	18	88	88	80	CB
C630	00	11	11	11	88	08	08	00	CB
C638	01	01	01	18	80	80	80	00	9B
C640	10	10	11	88	88	88	00	01	CA
C648	11	11	18	88	88	80	00	11	DB
C650	11	11	88	88	8F	F9	FF	11	CA
C658	11	18	88	88	FF	9F	F1	11	D9
C660	11	88	88	80	00	00	11	11	C3
C668	18	88	88	00	00	01	11	11	4B
C670	88	88	FF	FF	FF	F1	11	18	27
C678	88	8F	FF	FF	FF	11	11	88	BE
C680	88	00	00	00	01	11	18	88	3A
C688	80	00	00	00	11	11	88	8F	B9
C690	FF	F9	FF	FF	11	18	88	FF	A6
C698	FF	9F	FF	F1	11	88	80	00	A7
C6A0	00	00	00	11	18	88	00	00	B1
C6A8	00	00	01	11	88	FF	FF	FF	97
C6B0	FF	FF	F1	18	8F	FF	FF	FF	93
C6B8	FF	FF	11	88	00	00	00	00	97
C6C0	00	01	18	80	00	00	00	00	99
C6C8	00	11	8F	FF	FF	F9	FF	FF	95
C6D0	FF	18	FF	FF	FF	9F	FF	FF	B1
C6D8	F1	80	00	00	00	00	00	00	71
C6E0	18	00	00	00	00	00	00	01	19
C6E8	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
C6F0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	F9
C6F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	AD	69	FE	28	5E	64	A7	30	D5

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C700	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
C708	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	80	79
C710	00	00	00	00	00	00	18	00	18
C718	00	00	00	00	00	01	86	03	8A
C720	1F	C3	F8	07	00	18	60	31	8A
C728	FC	3F	80	70	01	87	07	10	CA
C730	03	04	0D	80	18	70	71	00	8D
C738	30	40	D8	01	85	8D	1F	83	FD
C740	00	18	C0	18	58	D1	F8	30	41
C748	01	8C	01	84	D1	18	03	1C	1A
C750	33	E0	18	4D	11	80	31	C3	FD
C758	3E	01	84	61	1F	E3	F8	60	7E
C760	30	18	46	11	FE	3F	86	03	65
C768	01	80	00	00	00	00	00	00	81
C770	18	00	00	00	00	00	00	01	19
C778	81	F8	F8	78	3F	1F	00	18	5F
C780	1F	8F	87	83	F1	F0	01	81	1B
C788	1C	84	48	1C	10	00	18	11	3D
C790	C8	44	81	C1	00	01	81	1C	EC
C798	FC	7C	1C	0F	00	18	11	CF	9B
C7A0	C7	C1	C0	F0	01	81	1C	90	66
C7A8	42	1C	01	80	18	11	C9	04	D5
C7B0	21	C0	18	01	81	FC	8E	7E	83
C7B8	3F	1F	80	18	1F	C8	E7	E3	A7
C7C0	F1	F8	01	80	00	00	00	00	6A
C7C8	00	00	18	00	00	00	00	00	18
C7D0	00	01	80	07	FC	00	00	00	84
C7D8	00	18	00	7F	C0	00	00	00	57
C7E0	01	80	05	0C	00	00	00	00	92
C7E8	18	00	50	C0	00	00	00	01	29
C7F0	80	05	0C	18	60	FC	00	18	1D
C7F8	00	50	C1	86	0F	C0	01	80	E7
SUM	7A	CE	76	31	17	60	43	DC	85

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 3-7 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C400	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
C408	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	80	79
C410	00	00	00	00	00	00	18	00	18
C418	00	00	00	00	00	01	9F	FF	9F
C420	FF	FF	FF	FF	FF	99	FF	FF	92
C428	FF	FF	FF	FF	F9	90	00	00	85
C430	00	00	00	00	99	00	00	00	99
C438	00	00	00	09	93	FF	FF	FF	99
C440	FF	FF	FC	99	3F	FF	FF	FF	CF
C448	FF	FF	C9	92	00	00	00	00	59
C450	00	04	99	20	00	00	00	00	BD
C458	00	49	92	7F	FF	FF	FF	FF	56
C460	E4	99	27	FF	FF	FF	FF	FE	9E
C468	49	92	40	00	00	00	00	24	3F
C470	99	24	00	00	00	00	02	49	08
C478	92	4F	FF	FF	FF	FF	24	99	9A
C480	24	FF	FF	FF	FF	F2	49	92	ED
C488	48	00	00	00	01	24	99	24	2A
C490	80	00	00	00	12	49	92	49	B6
C498	FF	FF	FF	F9	24	99	24	9F	76
C4A0	FF	FF	FF	92	49	92	49	00	B3
C4A8	00	00	09	24	99	24	90	00	7A
C4B0	00	00	92	49	92	49	3F	FF	F4
C4B8	FF	C9	24	99	24	93	FF	FF	3A
C4C0	FC	92	49	92	49	00	00	00	B2
C4C8	49	24	99	24	90	00	00	04	BE
C4D0	92	49	92	49	FF	FF	FE	49	FB
C4D8	24	99	24	9F	FF	FF	E4	92	F4
C4E0	49	92	48	00	00	00	49	24	90
C4E8	99	24	80	00	00	04	92	49	1C
C4F0	92	4F	FF	FF	FF	C9	24	99	64
C4F8	24	FF	FF	FF	FC	92	49	92	8A
SUM	CE	47	6C	F9	FE	0A	AF	91	C2

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C500	40	00	00	00	09	24	99	24	2A
C508	00	00	00	00	92	49	92	7F	EC
C510	FF	FF	FF	F9	24	99	27	FF	D9
C518	FF	FF	FF	92	49	92	00	00	6A
C520	00	00	01	24	99	20	00	00	DE
C528	00	00	12	49	93	FF	FF	FF	EB
C530	FF	FF	24	99	3F	FF	FF	FF	F7
C538	FF	F2	49	90	00	00	00	00	CA
C540	00	24	99	00	00	00	00	00	BD
C548	02	49	9F	FF	FF	FF	FF	FF	E5
C550	E4	99	FF	FF	FF	FF	FF	FE	76
C558	49	80	00	00	00	00	00	04	CD
C560	18	00	00	00	00	00	00	41	59
C568	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
C570	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	F9
C578	00	00	00	00	00	00	00	00	00
C580	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
C588	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	80	79
C590	00	00	00	00	00	00	18	00	18
C598	00	00	00	00	00	01	8F	FF	8F
C5A0	FF	F9	FF	FF	FF	18	FF	FF	0B
C5A8	FF	9F	FF	FF	F1	88	00	00	15
C5B0	00	00	00	01	18	80	00	00	99
C5B8	00	00	00	11	88	FF	FF	FF	96
C5C0	FF	FF	F1	18	8F	FF	FF	FF	93
C5C8	FF	FF	11	88	80	00	00	00	17
C5D0	00	11	18	88	00	00	00	00	B1
C5D8	01	11	88	8F	FF	F9	FF	FF	1F
C5E0	11	18	88	FF	FF	9F	FF	F1	3E
C5E8	11	88	88	00	00	01	11	11	33
C5F0	18	88	80	00	00	00	11	11	42
C5F8	88	88	FF	FF	FF	F1	11	18	27
SUM	3E	D9	E0	E0	09	58	0F	86	CD

◑ロール・プレイングは、ガッツです。ブラック・オニオンで、9レベルから10レベルに上げるのに、まる一昼夜、五十数回の地下6階突入をしました。でも、11レベルにする気にはなれません。ガッツも限界があるみたいです。（文京区　ガッツ・オニオン）

●某スタークラフトの『アマゾン学術探険』というPRは、オールBASICでむっちゃんこ遅く、そのうえすぐに死んでしまうので、とてもまともにできるゲームじゃない。金、返せ！（東京都台東区・真壁白雲斎・21歳）

デミフォンの逆襲 PC-8801
LIST 3-12 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
CE00	1E	3C	70	8E	00	0F	18	61	E0
CE08	E3	C7	08	E0	00	F1	86	1E	27
CE10	3C	70	80	1F	80	18	61	E3	27
CE18	C7	08	01	F8	01	84	02	00	4F
CE20	10	0E	00	0F	18	40	20	01	A6
CE28	00	E0	00	F1	80	22	22	00	95
CE30	80	1F	80	18	02	22	20	08	83
CE38	01	F8	01	86	20	02	30	8C	5E
CE40	70	E3	18	62	00	23	08	C7	BF
CE48	0E	31	86	3F	FE	30	FC	7F	AD
CE50	E3	18	63	FF	E3	0F	C7	FE	14
CE58	31	80	00	00	00	00	00	00	B1
CE60	18	00	00	00	00	00	00	01	19
CE68	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
CE70	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	F9
CE78	00	00	00	00	00	00	00	00	00
CE80	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
CE88	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	E0	D9
CE90	40	00	00	40	00	00	1E	04	A2
CE98	00	00	04	00	00	01	80	00	85
CEA0	00	00	00	00	00	98	00	00	98
CEA8	00	00	00	00	09	A8	A2	8A	DD
CEB0	28	A2	8A	28	9A	8A	28	A2	6A
CEB8	8A	28	A2	89	82	08	20	82	09
CEC0	08	20	82	18	20	82	08	20	8C
CEC8	82	08	21	90	41	04	10	41	D1
CED0	04	10	59	04	10	41	04	10	D6
CED8	41	05	88	A2	8A	28	A2	8A	4E
CEE0	28	B8	8A	28	A2	8A	28	A2	88
CEE8	8B	82	08	20	82	08	20	82	61
CEF0	18	20	82	08	20	82	08	21	8D
CEF8	90	41	04	10	41	04	10	19	53
SUM	57	CA	43	5E	BD	5A	00	25	FE

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
CF00	04	10	41	04	10	41	01	A8	53
CF08	A2	8A	28	A2	8A	28	9A	8A	CC
CF10	28	A2	8A	28	A2	89	82	08	31
CF18	20	82	08	20	82	18	20	82	06
CF20	08	20	82	08	21	90	41	04	A8
CF28	10	41	04	10	59	04	10	41	13
CF30	04	10	41	05	88	A2	8A	28	36
CF38	A2	8A	28	B8	8A	28	A2	8A	EA
CF40	28	A2	8B	82	08	20	82	08	89
CF48	20	82	18	20	82	08	20	82	06
CF50	08	21	90	41	04	10	41	04	53
CF58	10	19	04	10	41	04	10	41	D3
CF60	01	A8	A2	8A	28	A2	8A	28	51
CF68	9A	8A	28	A2	8A	28	A2	89	CB
CF70	82	08	20	82	08	20	82	18	EE
CF78	20	82	08	20	82	08	21	90	05
CF80	41	04	10	41	04	10	59	04	07
CF88	10	41	04	10	41	05	88	A2	D5
CF90	8A	28	A2	8A	28	B8	8A	28	70
CF98	A2	8A	28	A2	8B	82	08	20	2B
CFA0	82	08	20	82	18	20	82	08	EE
CFA8	20	82	08	21	90	41	04	10	B0
CFB0	41	04	10	19	04	10	41	04	C7
CFB8	10	41	01	A8	A2	8A	28	A2	F0
CFC0	8A	28	9A	8A	28	A2	8A	28	52
CFC8	A2	89	82	08	20	82	08	20	7F
CFD0	82	18	20	82	08	20	82	08	EE
CFD8	21	E0	41	04	10	41	04	10	AB
CFE0	5E	04	10	41	04	10	41	05	0D
CFE8	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
CFF0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	F9
CFF8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	E4	44	B5	BC	FD	73	35	EB	29

デミフォンの逆襲 PC-8801
LIST 3-11 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
CC00	8F	FE	07	00	00	07	01	88	24
CC08	04	00	80	00	00	08	18	80	24
CC10	40	08	00	00	00	81	88	80	D1
CC18	21	00	00	00	04	18	88	02	C7
CC20	10	00	00	00	41	8F	FF	FF	DE
CC28	FF	FF	FF	FF	18	FF	FF	FF	11
CC30	FF	FF	FF	F1	80	00	00	00	6E
CC38	00	00	00	18	00	00	00	00	18
CC40	00	00	01	8F	FF	FF	FF	FF	8C
CC48	FF	FF	18	FF	FF	FF	FF	FF	11
CC50	FF	F1	82	00	00	00	10	40	C2
CC58	11	18	20	00	00	01	04	01	4F
CC60	11	81	00	00	00	20	02	01	B5
CC68	18	10	00	00	02	00	20	11	5B
CC70	80	E0	00	01	C0	7F	F1	18	A9
CC78	0E	00	00	1C	07	FF	11	E0	21
CC80	00	00	00	00	40	10	1E	00	6E
CC88	00	00	00	04	01	01	80	E0	66
CC90	00	01	C0	42	11	18	0E	00	3A
CC98	00	1C	04	21	11	81	00	00	D3
CCA0	00	20	02	01	18	10	00	00	4B
CCA8	02	00	20	11	82	00	00	00	B5
CCB0	10	42	11	18	20	00	00	01	9C
CCB8	04	21	11	8F	FF	FF	FF	FF	C1
CCC0	FF	FF	18	FF	FF	FF	FF	FF	11
CCC8	FF	F1	80	00	00	04	00	00	74
CCD0	00	18	00	00	00	40	00	00	58
CCD8	01	80	10	00	00	00	00	80	11
CCE0	18	01	00	00	00	00	08	01	22
CCE8	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
CCF0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	F9
CCF8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	F3	A4	EE	D0	BD	CD	0D	30	1C

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
CD00	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
CD08	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	80	79
CD10	00	00	00	00	00	00	18	00	18
CD18	00	00	00	00	00	01	87	E3	6B
CD20	FE	30	C7	FF	E3	18	7E	3F	AC
CD28	E3	0C	7F	FE	31	84	63	8E	12
CD30	30	C4	00	23	18	46	38	E3	90
CD38	0C	40	02	31	84	00	88	00	8B
CD40	04	22	20	18	40	08	80	00	26
CD48	42	22	01	80	70	F8	F0	C0	FD
CD50	20	01	18	07	0F	8F	0C	02	EC
CD58	00	11	84	70	00	F0	F1	E3	C9
CD60	C7	18	47	00	0F	0F	1E	3C	9E
CD68	71	84	00	F8	00	F1	E3	C7	88
CD70	18	40	0F	80	0F	1E	3C	71	C1
CD78	80	70	00	F0	C0	20	01	18	D9
CD80	07	00	0F	0C	02	00	11	84	B9
CD88	00	F8	00	04	22	20	18	40	96
CD90	0F	80	00	42	22	01	84	63	DB
CD98	8E	30	C4	00	23	18	46	38	3B
CDA0	E3	0C	40	02	31	87	E3	FE	CA
CDA8	30	C7	FF	E3	18	7E	3F	E3	91
CDB0	0C	7F	FE	31	80	00	00	00	3A
CDB8	00	00	00	18	00	00	00	00	18
CDC0	00	00	01	86	3F	FE	30	FC	F0
CDC8	7F	E3	18	63	FF	E3	0F	C7	95
CDD0	FE	31	86	20	02	30	8C	70	03
CDD8	E3	18	62	00	23	08	C7	0E	5D
CDE0	31	80	22	22	00	80	10	80	05
CDE8	18	02	22	20	08	01	08	01	6E
CDF0	84	02	00	10	0E	1F	8F	18	6A
CDF8	40	20	01	00	E1	F8	F1	86	B1
SUM	81	AA	AF	A1	D7	8D	28	E3	EA

デミフォンの逆襲 PC-8801
LIST 3-10 BLOCK.

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
CA00	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
CA08	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	E1	DA
CA10	01	01	00	0C	08	08	7E	10	AC
CA18	10	10	00	C0	80	87	90	10	87
CA20	10	0F	03	80	80	99	01	01	BD
CA28	00	F0	38	08	09	81	01	01	BC
CA30	00	0F	88	08	18	10	10	10	E7
CA38	00	F8	80	81	90	10	10	00	A9
CA40	10	80	80	99	01	01	00	01	AC
CA48	08	08	09	9F	01	01	00	38	F2
CA50	F8	08	19	F0	10	10	03	8F	BB
CA58	80	81	9C	10	10	00	40	E0	DD
CA60	80	99	C1	01	00	04	0E	08	F5
CA68	09	83	01	01	00	88	18	08	36
CA70	18	30	10	10	08	81	80	81	F2
CA78	91	10	10	01	00	88	80	99	53
CA80	11	01	00	10	08	88	09	81	3C
CA88	81	01	02	18	0C	08	18	18	E0
CA90	10	10	21	80	C0	81	90	70	02
CA98	10	04	20	83	80	99	07	01	D8
CAA0	00	42	08	38	09	81	F1	01	FE
CAA8	08	78	0F	88	18	1F	10	10	6E
CAB0	87	80	F8	81	90	10	10	10	40
CAB8	80	80	80	99	01	01	01	08	24
CAC0	08	08	09	81	1F	01	E1	08	A3
CAC8	08	F8	18	11	F0	1E	10	80	C7
CAD0	8F	81	90	1C	10	42	00	80	8E
CAD8	E0	99	01	C1	04	20	08	0E	75
CAE0	09	81	03	01	84	08	08	18	3A
CAE8	18	10	30	18	40	80	81	81	32
CAF0	90	11	10	08	00	80	88	99	5A
CAF8	01	11	00	80	08	08	89	81	AC
SUM	D3	1F	28	3B	D6	5A	F4	E0	59

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
CB00	01	81	10	08	08	0C	18	10	D6
CB08	18	11	00	80	80	C1	90	10	8A
CB10	70	20	00	80	83	99	01	07	34
CB18	02	00	08	08	39	81	01	F1	BE
CB20	C0	08	08	0F	98	10	1F	1C	C2
CB28	00	80	80	F9	90	10	10	80	29
CB30	00	80	80	99	01	01	08	00	A3
CB38	08	08	09	81	01	1F	00	08	C2
CB40	08	08	18	10	11	F0	00	80	B9
CB48	80	81	90	10	1C	0F	00	80	4C
CB50	80	99	01	01	C0	F0	08	08	DB
CB58	09	E1	01	03	00	08	08	08	06
CB60	7E	10	10	30	00	80	80	87	55
CB68	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
CB70	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	F9
CB78	00	00	00	00	00	00	00	00	00
CB80	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
CB88	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	80	79
CB90	08	00	00	00	00	80	18	00	A0
CB98	80	00	00	00	08	01	80	00	09
CBA0	00	04	00	00	00	18	00	00	1C
CBA8	00	40	00	00	01	8F	FF	FF	CE
CBB0	FF	FF	FF	FF	18	FF	FF	FF	11
CBB8	FF	FF	FF	F1	88	84	21	00	1B
CBC0	00	00	04	18	88	42	10	00	F6
CBC8	00	00	41	88	04	00	80	00	4D
CBD0	00	08	18	80	40	08	00	00	E8
CBD8	00	81	88	84	20	70	00	00	1D
CBE0	70	18	88	42	07	00	00	07	60
CBE8	01	80	80	20	00	00	00	00	21
CBF0	78	08	02	00	00	00	00	07	89
CBF8	88	FF	E0	70	00	00	70	18	5F
SUM	D5	3B	AC	E8	F3	FF	24	F5	AF

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 3-15 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
D400	28	1E	00	00	00	00	05	1E	69
D408	00	0E	0A	02	24	05	04	24	6B
D410	2E	00	10	28	00	FF	00	00	65
D418	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D420	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D428	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D430	00	00	80	00	00	80	00	00	00
D438	80	00	00	80	00	00	80	FF	7F
D440	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D448	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D450	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D458	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D460	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D468	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D470	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D478	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D480	00	00	00	00	0E	0A	00	00	18
D488	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D490	06	03	02	FF	23	06	FF	18	4A
D498	08	FF	28	19	FF	37	28	FF	A5
D4A0	20	26	FF	FF	00	00	00	00	44
D4A8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D4B0	00	03	0A	FF	00	00	00	00	0C
D4B8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D4C0	00	14	1C	34	1C	2D	2C	FF	D8
D4C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D4D0	03	02	04	FF	07	28	00	32	69
D4D8	02	00	00	00	00	00	00	00	02
D4E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D4E8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D4F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D4F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	09	6D	ED	F3	77	20	DC	89	52

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
D500	1D	18	00	00	00	00	1D	02	54
D508	02	1D	2E	08	1D	26	08	1D	BD
D510	0A	02	1D	12	02	FF	00	00	3C
D518	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D520	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D528	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D530	00	00	80	00	00	80	00	00	00
D538	80	00	00	80	00	00	80	FF	7F
D540	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D548	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D550	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D558	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D560	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D568	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D570	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D578	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D580	00	00	00	00	1D	1E	00	00	3B
D588	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D590	0A	09	06	FF	30	06	FF	0E	5B
D598	0E	FF	27	0E	FF	10	18	FF	68
D5A0	2A	18	FF	0E	22	FF	27	22	B9
D5A8	FF	09	2A	FF	30	2A	FF	FF	89
D5B0	00	18	18	FF	00	00	00	00	2F
D5B8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D5C0	00	06	28	34	08	FF	00	00	69
D5C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D5D0	01	2E	08	FF	39	16	00	01	86
D5D8	18	00	00	00	00	00	00	00	18
D5E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D5E8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D5F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D5F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	03	AC	69	E6	FE	17	E2	4D	42

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 3-14 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
D200	22	26	00	00	00	00	15	0C	69
D208	02	21	20	02	35	2E	02	0C	B6
D210	2C	08	06	06	02	FF	00	00	41
D218	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D220	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D228	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D230	00	00	80	00	00	80	00	00	00
D238	80	00	00	80	00	00	80	FF	7F
D240	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D248	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D250	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D258	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D260	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D268	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D270	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D278	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D280	00	00	00	00	1D	16	00	00	33
D288	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D290	06	19	04	FF	26	06	FF	02	4F
D298	08	FF	1C	1A	FF	01	2E	FF	6A
D2A0	24	2E	FF	FF	00	00	00	00	50
D2A8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D2B0	00	12	12	FF	00	00	00	00	23
D2B8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D2C0	00	31	24	31	16	17	2E	FF	E0
D2C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D2D0	33	14	02	FF	20	0A	00	03	75
D2D8	16	00	00	00	00	00	00	00	16
D2E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D2E8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D2F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D2F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	4B	EC	FD	CF	AF	EB	F2	1A	A9

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
D300	12	2E	00	00	00	00	2C	22	8E
D308	02	2C	26	02	2C	2A	02	2C	DA
D310	2E	02	2C	02	08	FF	00	00	65
D318	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D320	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D328	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D330	00	00	80	00	00	80	00	00	00
D338	80	00	00	80	00	00	80	FF	7F
D340	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D348	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D350	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D358	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D360	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D368	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D370	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D378	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D380	00	00	00	00	1D	2E	00	00	4B
D388	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D390	06	01	02	FF	14	02	FF	0B	28
D398	14	FF	14	16	FF	01	20	FF	5C
D3A0	07	28	FF	FF	00	00	00	00	2D
D3A8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D3B0	00	2B	10	FF	00	00	00	00	3A
D3B8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D3C0	00	14	02	06	04	09	1A	FF	42
D3C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D3D0	2C	06	02	FF	21	02	00	19	6F
D3D8	02	00	00	00	00	00	00	00	02
D3E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D3E8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D3F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D3F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	11	C9	FB	9C	89	E5	E7	6F	35

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 3-13 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
D000	19	24	00	00	00	00	16	16	69
D008	02	16	1A	02	0A	0E	02	09	57
D010	28	08	2B	2A	08	FF	00	00	8C
D018	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D020	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D028	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D030	00	00	80	00	00	80	00	00	00
D038	80	00	00	80	00	00	80	FF	7F
D040	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D048	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D050	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D058	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D060	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D068	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D070	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D078	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D080	00	00	00	00	1D	14	00	00	31
D088	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D090	06	0A	06	FF	21	06	FF	1A	55
D098	0C	FF	0D	1A	FF	11	26	FF	67
D0A0	37	2C	FF	FF	00	00	00	00	61
D0A8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D0B0	00	32	26	FF	00	00	00	00	57
D0B8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D0C0	00	0A	10	1D	16	2F	16	FF	91
D0C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D0D0	14	2A	02	FF	23	06	00	1E	86
D0D8	1E	00	00	00	00	00	00	00	1E
D0E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D0E8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D0F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D0F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	3E	DD	0F	DF	88	ED	D3	54	A5

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
D100	1D	1A	00	00	00	00	1D	14	68
D108	02	1D	10	08	1D	0C	02	1D	7F
D110	08	08	1D	04	02	FF	00	00	32
D118	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D120	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D128	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D130	00	00	80	00	00	80	00	00	00
D138	80	00	00	80	00	00	80	FF	7F
D140	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D148	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D150	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D158	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D160	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D168	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D170	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D178	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D180	00	00	00	00	35	2E	00	00	63
D188	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D190	06	0C	06	FF	39	06	FF	23	78
D198	18	FF	2F	18	FF	14	20	FF	90
D1A0	01	28	FF	FF	00	00	00	00	27
D1A8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D1B0	00	35	2A	FF	00	00	00	00	5E
D1B8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D1C0	00	1D	0A	04	0A	36	0A	FF	74
D1C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D1D0	27	06	04	FF	08	02	00	31	6B
D1D8	02	00	00	00	00	00	00	00	02
D1E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D1E8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D1F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D1F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	EF	CA	19	A4	9E	0B	C8	82	69

◑やった！ BEEPだと、Oh! PCで広告を見たが、これはすごい！ 最近Oh! PCにゲームがのらないと思っていたが、こんな雑誌を出す布石だったのかぁ？ なんちゃって。期待しますよ。(北海道小樽市・金沢芳宏・16歳)

◐SSIのゲームを移植するような偉い会社は現れないのだろうか。ガダルカナル・キャンペーン、ボム・アレイ、ノースアトランティック85などが発売されるといいが。おもしろいシミュレーションがやりたいよ。(熊本県阿蘇郡・ベルリヒンゲン・10歳)

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 3-18 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
DA00	1A	1E	00	00	00	00	1D	2E	83
DA08	00	01	02	02	01	2E	04	39	71
DA10	02	08	39	2E	00	FF	00	00	70
DA18	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DA20	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DA28	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DA30	00	00	80	00	00	80	00	00	00
DA38	80	00	00	80	00	00	80	FF	7F
DA40	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DA48	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DA50	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DA58	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DA60	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DA68	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DA70	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DA78	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DA80	00	00	00	00	20	06	00	00	26
DA88	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DA90	0A	07	0C	FF	0C	0C	FF	16	49
DA98	0A	FF	30	0C	FF	16	22	FF	7B
DAA0	1F	16	FF	2D	16	FF	0A	1E	9E
DAA8	FF	2E	20	FF	1D	2E	FF	FF	95
DAB0	00	2A	2E	FF	00	00	00	00	57
DAB8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DAC0	00	20	06	09	08	FF	00	00	36
DAC8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DAD0	0C	0C	00	FF	1D	12	00	16	5C
DAD8	06	00	00	00	00	00	00	00	06
DAE0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DAE8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DAF0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DAF8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	E0	C7	4A	EE	84	13	CB	AE	EF

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
DB00	1D	18	00	00	00	00	01	18	4E
DB08	02	39	18	08	1D	02	04	21	9F
DB10	2E	02	12	2C	08	FF	00	00	75
DB18	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DB20	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DB28	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DB30	00	00	80	00	00	80	00	00	00
DB38	80	00	00	80	00	00	80	FF	7F
DB40	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DB48	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DB50	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DB58	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DB60	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DB68	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DB70	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DB78	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DB80	00	00	00	00	2D	0E	00	00	3B
DB88	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DB90	0A	09	18	FF	13	18	FF	27	7B
DB98	18	FF	31	18	FF	0E	06	FF	72
DBA0	0E	14	FF	09	1C	FF	13	1C	74
DBA8	FF	27	06	FF	31	06	FF	FF	60
DBB0	00	1D	18	FF	00	00	00	00	34
DBB8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DBC0	00	01	02	39	2E	FF	00	00	69
DBC8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DBD0	2C	2A	08	FF	1D	0F	00	12	9B
DBD8	10	00	00	00	00	00	00	00	10
DBE0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DBE8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DBF0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DBF8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	38	DE	1A	0A	FC	C8	9C	8B	25

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 3-17 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
D800	1A	1E	00	00	00	00	1D	2E	83
D808	06	39	16	04	01	16	04	36	AA
D810	16	00	04	16	00	FF	00	00	2F
D818	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D820	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D828	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D830	00	00	80	00	00	80	00	00	00
D838	80	00	00	80	00	00	80	FF	7F
D840	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D848	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D850	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D858	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D860	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D868	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D870	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D878	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D880	00	00	00	00	01	04	00	00	05
D888	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D890	0A	1D	02	FF	1D	2E	FF	1D	8F
D898	0A	FF	1D	0E	FF	1D	2A	FF	79
D8A0	1D	16	FF	1D	1A	FF	1D	1E	A3
D8A8	FF	1D	22	FF	1D	26	FF	FF	7E
D8B0	00	01	0E	FF	00	00	00	00	0E
D8B8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D8C0	00	01	10	01	10	FF	00	00	21
D8C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D8D0	03	02	02	FF	1D	12	00	1D	52
D8D8	06	00	00	00	00	00	00	00	06
D8E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D8E8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D8F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D8F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	EF	AA	FA	C2	82	1A	E6	B9	90

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
D900	1A	1E	00	00	00	00	1D	2E	83
D908	06	39	16	04	01	16	04	36	AA
D910	16	00	04	16	00	FF	00	00	2F
D918	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D920	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D928	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D930	00	00	80	00	00	80	00	00	00
D938	80	00	00	80	00	00	80	FF	7F
D940	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D948	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D950	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D958	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D960	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D968	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D970	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D978	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D980	00	00	00	00	01	04	00	00	05
D988	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D990	0A	1D	02	FF	1D	2E	FF	1D	8F
D998	0A	FF	1D	0E	FF	1D	2A	FF	79
D9A0	1D	16	FF	1D	1A	FF	1D	1E	A3
D9A8	FF	1D	22	FF	1D	26	FF	FF	7E
D9B0	00	1D	18	FF	00	00	00	00	34
D9B8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D9C0	00	01	02	39	2E	FF	00	00	69
D9C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D9D0	03	02	02	FF	1D	12	00	1D	52
D9D8	06	00	00	00	00	00	00	00	06
D9E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D9E8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D9F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D9F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	EF	C6	F6	FA	A0	1A	E6	B9	FE

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 3-16 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
D600	1D	18	00	00	00	00	03	26	5E
D608	02	38	0A	08	38	26	08	03	B5
D610	0A	02	1D	0A	02	FF	00	00	34
D618	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D620	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D628	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D630	00	00	80	00	00	80	00	00	00
D638	80	00	00	80	00	00	80	FF	7F
D640	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D648	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D650	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D658	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D660	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D668	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D670	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D678	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D680	00	00	00	00	1D	18	00	00	35
D688	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D690	0A	01	02	FF	13	02	FF	27	47
D698	02	FF	39	02	FF	01	2E	FF	69
D6A0	0F	2E	FF	13	2E	FF	27	2E	D1
D6A8	FF	39	2E	FF	2B	02	FF	FF	90
D6B0	00	1D	18	FF	00	00	00	00	34
D6B8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D6C0	00	1D	02	1D	2E	FF	00	00	69
D6C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D6D0	29	16	08	FF	0F	02	00	2B	82
D6D8	2E	00	00	00	00	00	00	00	2E
D6E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D6E8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D6F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D6F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	1A	09	31	C0	FF	C2	DE	A6	59

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
D700	1A	1E	00	00	00	00	0D	2E	73
D708	06	19	2E	06	25	2E	06	31	DD
D710	2E	06	37	28	06	FF	00	00	98
D718	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D720	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D728	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D730	00	00	80	00	00	80	00	00	00
D738	80	00	00	80	00	00	80	FF	7F
D740	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D748	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D750	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D758	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D760	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D768	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D770	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D778	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D780	00	00	00	00	01	04	00	00	05
D788	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D790	0A	01	24	FF	14	24	FF	1A	7F
D798	24	FF	20	24	FF	26	24	FF	AF
D7A0	39	24	FF	05	10	FF	0A	10	8A
D7A8	FF	29	02	FF	2A	10	FF	FF	61
D7B0	00	1B	0C	FF	00	00	00	00	26
D7B8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D7C0	00	07	28	34	10	FF	00	00	72
D7C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D7D0	31	2E	00	FF	1A	12	00	1A	A4
D7D8	18	00	00	00	00	00	00	00	18
D7E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D7E8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D7F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
D7F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	7D	DA	5E	07	A3	1B	BF	A0	D9

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 4-1 BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
BF00	:	CD	1C	BF	CD	A4	BF	C9	CD	:	6E
BF08	:	39	BF	CD	A4	BF	C9	CD	57	:	15
BF10	:	BF	CD	A4	BF	C9	CD	7D	BF	:	C1
BF18	:	CD	A4	BF	C9	E5	D5	2B	3E	:	1C
BF20	:	00	06	08	F3	D3	5C	77	D3	:	7A
BF28	:	5D	77	D3	5E	77	11	50	00	:	DD
BF30	:	19	D3	5F	FB	10	ED	D1	E1	:	F5
BF38	:	C9	E5	D5	23	23	3E	00	06	:	0D
BF40	:	08	F3	D3	5C	77	D3	5D	77	:	48
BF48	:	D3	5E	77	11	50	00	19	D3	:	F5
BF50	:	5F	FB	10	ED	D1	E1	C9	E5	:	B7
BF58	:	D5	AF	11	80	02	19	06	04	:	3A
BF60	:	C5	06	02	F3	D3	5C	77	D3	:	39
BF68	:	5D	77	D3	5E	77	D3	5F	23	:	D1
BF70	:	FB	10	F0	01	4E	00	09	C1	:	14
BF78	:	10	E6	D1	E1	C9	E5	D5	AF	:	DA
BF80	:	11	40	01	ED	52	06	04	C5	:	60
BF88	:	06	02	F3	D3	5C	77	D3	5D	:	D1
BF90	:	77	D3	5E	77	D3	5F	23	FB	:	6F
BF98	:	10	F0	01	4E	00	09	C1	10	:	29
BFA0	:	E6	D1	E1	C9	06	08	C5	06	:	3A
BFA8	:	02	F3	1A	D3	5C	77	D3	5F	:	E7
BFB0	:	13	1A	D3	5D	77	D3	5F	13	:	19
BFB8	:	1A	D3	5E	77	13	D3	5F	23	:	2A
BFC0	:	FB	10	E6	01	4E	00	09	C1	:	0A
BFC8	:	10	DC	C9	06	04	C5	F3	1A	:	91
BFD0	:	D3	5C	77	D3	5F	13	1A	D3	:	D8
BFD8	:	5D	77	D3	5F	13	1A	D3	5E	:	64
BFE0	:	77	13	D3	5F	FB	01	50	00	:	08
BFE8	:	09	C1	10	BA	C9	05	C1	CD	:	F0
BFF0	:	12	C1	CD	A4	C0	CD	D6	C0	:	67
BFF8	:	C3	2C	C1	78	FE	8B	C2	00	:	73
SUM	:	50	25	E8	D8	3C	FD	72	D5	:	B5

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
C000	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C008	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C010	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C018	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C020	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C028	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C030	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C038	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C040	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C048	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C050	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C058	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C060	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C068	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C070	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C078	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C080	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C088	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C090	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C098	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C0A0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C0A8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C0B0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C0B8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C0C0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C0C8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C0D0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C0D8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C0E0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C0E8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C0F0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
C0F8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
SUM	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 3-20 BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
DE00	:	1D	18	00	00	00	00	0A	26	:	65
DE08	:	02	32	08	08	1D	02	04	21	:	88
DE10	:	26	02	0E	08	08	FF	00	00	:	45
DE18	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DE20	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DE28	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DE30	:	00	00	80	00	00	80	00	00	:	00
DE38	:	80	00	00	80	00	00	80	FF	:	7F
DE40	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DE48	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DE50	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DE58	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DE60	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DE68	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DE70	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DE78	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DE80	:	00	00	00	00	1D	02	00	00	:	1F
DE88	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DE90	:	0A	01	02	FF	01	2E	FF	39	:	73
DE98	:	02	FF	39	2E	FF	14	18	FF	:	92
DEA0	:	28	18	FF	2D	26	FF	0C	26	:	C3
DEA8	:	FF	2D	0A	FF	09	08	FF	FF	:	44
DEB0	:	00	09	0C	FF	00	00	00	00	:	14
DEB8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DEC0	:	00	2D	2C	FF	00	00	00	00	:	58
DEC8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DED0	:	2A	22	02	FF	27	06	00	13	:	8D
DED8	:	2A	00	00	00	00	00	00	00	:	2A
DEE0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DEE8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DEF0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DEF8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
SUM	:	4C	E9	14	E6	98	D2	B0	B6	:	FF

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
DF00	:	18	1E	00	00	00	00	0D	2E	:	71
DF08	:	06	19	2E	06	25	2E	06	31	:	DD
DF10	:	2E	06	37	28	06	FF	00	00	:	98
DF18	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DF20	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DF28	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DF30	:	00	00	80	00	00	80	00	00	:	00
DF38	:	80	00	00	80	00	00	80	FF	:	7F
DF40	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DF48	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DF50	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DF58	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DF60	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DF68	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DF70	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DF78	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DF80	:	00	00	00	00	01	04	00	00	:	05
DF88	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DF90	:	06	0C	24	FF	12	24	FF	18	:	82
DF98	:	24	FF	1E	24	FF	24	24	FF	:	AB
DFA0	:	2A	24	FF	FF	00	00	00	00	:	4C
DFA8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DFB0	:	00	01	02	FF	00	00	00	00	:	02
DFB8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DFC0	:	00	01	2E	FF	00	00	00	00	:	2E
DFC8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DFD0	:	31	2E	00	FF	18	12	00	18	:	A0
DFD8	:	18	00	00	00	00	00	00	00	:	18
DFE0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DFE8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DFF0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DFF8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
SUM	:	69	9C	56	CD	55	0B	B6	8D	:	CB

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 3-19 BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
DC00	:	1D	18	00	00	00	00	01	18	:	4E
DC08	:	02	39	18	08	1D	02	04	21	:	9F
DC10	:	2E	02	12	2C	08	FF	00	00	:	75
DC18	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DC20	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DC28	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DC30	:	00	00	80	00	00	80	00	00	:	00
DC38	:	80	00	00	80	00	00	80	FF	:	7F
DC40	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DC48	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DC50	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DC58	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DC60	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DC68	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DC70	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DC78	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DC80	:	00	00	00	00	1D	18	00	00	:	35
DC88	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DC90	:	0A	01	04	FF	01	2C	FF	39	:	73
DC98	:	04	FF	39	2C	FF	10	06	FF	:	7C
DCA0	:	0E	14	FF	09	1C	FF	12	2E	:	85
DCA8	:	FF	2A	06	FF	31	06	FF	FF	:	63
DCB0	:	00	0B	19	0D	19	0B	1A	0D	:	7C
DCB8	:	1A	FF	00	00	00	00	00	00	:	19
DCC0	:	00	26	04	2F	14	FF	00	00	:	6C
DCC8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DCD0	:	10	2A	08	FF	1D	02	00	1D	:	7D
DCD8	:	2E	00	00	00	00	00	00	00	:	2E
DCE0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DCE8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DCF0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DCF8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
SUM	:	40	EB	11	22	D9	E6	B5	C7	:	99

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
DD00	:	1D	18	00	00	00	00	0A	26	:	65
DD08	:	02	32	08	08	1D	02	04	21	:	88
DD10	:	26	02	12	08	08	FF	00	00	:	49
DD18	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DD20	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DD28	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DD30	:	00	00	80	00	00	80	00	00	:	00
DD38	:	80	00	00	80	00	00	80	FF	:	7F
DD40	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DD48	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DD50	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DD58	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DD60	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DD68	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DD70	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DD78	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DD80	:	00	00	00	00	1D	02	00	00	:	1F
DD88	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DD90	:	0A	01	02	FF	01	2E	FF	39	:	73
DD98	:	02	FF	39	2E	FF	14	18	FF	:	92
DDA0	:	28	18	FF	2A	28	FF	09	28	:	C1
DDA8	:	FF	2A	08	FF	09	08	FF	FF	:	3F
DDB0	:	00	31	0C	FF	00	00	00	00	:	3C
DDB8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DDC0	:	00	1D	2A	FF	00	00	00	00	:	46
DDC8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DDD0	:	2A	1E	02	FF	1D	08	00	1D	:	8B
DDD8	:	28	00	00	00	00	00	00	00	:	28
DDE0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DDE8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DDF0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DDF8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
SUM	:	4A	FA	14	E3	90	D4	AD	C2	:	0E

◑僕はいつもファミリーコンピュータで遊んでいます。『F1レース』で猛君と遊んでいたら、400キロ以上出せるようになってしまいました。僕はバグだと思うんだけど、猛君はそうじゃないといいました。バグだよきっと。(練馬区・中田 中)

MEGA ORBIS

★メガ・オービスの投稿作品のうち、優秀な作品を投稿された方には〝星をひとつ〟さしあげます。武器、ファッション、プログラム、なんでも結構。ふるってご応募ください。(編集室)

デミフォンの逆襲 PC-8801 LIST 4-4 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C500	DB	09	CB	77	C0	3A	02	C0	E2
C508	FE	00	28	10	FE	02	CA	EB	EB
C510	C5	FE	04	CA	40	C6	FE	08	9D
C518	CA	95	C6	C9	2A	82	C0	B7	11
C520	01	C8	00	ED	42	22	82	C0	5C
C528	2A	00	C0	22	F0	C0	21	F0	CD
C530	C0	22	04	C0	CD	EA	C6	F5	18
C538	DB	40	CB	EF	00	00	ED	4B	0D
C540	F0	C0	21	06	C0	5E	7B	FE	6E
C548	FF	28	0E	23	56	B7	EB	ED	3D
C550	42	CA	71	C5	EB	23	23	18	8B
C558	EC	DB	40	CB	AF	00	00	F1	72
C560	FE	FF	20	09	CD	C2	C5	FE	78
C568	80	28	02	18	C7	CD	A6	C5	C1
C570	C9	F1	EB	2B	E5	ED	5B	F0	ED
C578	C0	CD	25	C2	E5	DD	E1	DD	F4
C580	36	00	00	DD	36	01	00	DD	27
C588	36	3C	00	DD	36	3D	00	E1	A3
C590	36	00	23	36	00	23	36	64	4C
C598	2A	80	C0	01	64	00	09	22	FA
C5A0	80	C0	CD	A6	C5	C9	ED	5B	89
C5A8	F0	C0	CD	39	C2	E5	11	80	EE
C5B0	E3	CD	A4	BF	DB	40	CB	AF	A8
C5B8	00	00	E1	11	B0	E3	CD	A4	F6
C5C0	BF	C9	3A	B0	C0	FE	FF	20	4F
C5C8	19	ED	4B	F0	C0	21	B1	C0	93
C5D0	5E	23	7B	FE	FF	28	0B	56	82
C5D8	23	EB	B7	ED	42	28	06	EB	0D
C5E0	18	EE	3E	00	C9	3E	80	32	FD
C5E8	B0	C0	C9	2A	82	C0	B7	01	5D
C5F0	C8	00	ED	42	22	82	C0	2A	85
C5F8	00	C0	22	F0	C0	21	F0	C0	63
SUM	5A	73	2D	26	05	23	8D	8E	63

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C600	22	04	C0	CD	2A	C7	F5	DB	74
C608	40	CB	EF	00	00	ED	4B	F0	22
C610	C0	21	06	C0	5E	7B	FE	FF	7D
C618	28	0E	23	56	B7	EB	ED	42	80
C620	CA	71	C5	EB	23	23	18	EC	35
C628	DB	40	CB	AF	00	00	F1	FE	84
C630	FF	20	09	CD	C2	C5	FE	80	FA
C638	28	02	18	C7	CD	A6	C5	C9	0A
C640	2A	82	C0	B7	01	C8	00	ED	D9
C648	42	22	82	C0	2A	00	C0	22	B2
C650	F0	C0	21	F0	C0	22	04	C0	67
C658	CD	6C	C7	F5	DB	40	CB	EF	CA
C660	00	00	ED	4B	F0	C0	21	06	0F
C668	C0	5E	7B	FE	FF	28	0E	23	EF
C670	56	B7	EB	ED	42	CA	71	C5	27
C678	EB	23	23	18	EC	DB	40	CB	1B
C680	AF	00	00	F1	FE	FF	20	09	C6
C688	CD	C2	C5	FE	80	28	02	18	14
C690	C7	CD	A6	C5	C9	2A	82	C0	34
C698	B7	01	C8	00	ED	42	22	82	53
C6A0	C0	2A	00	C0	22	F0	C0	21	9D
C6A8	F0	C0	22	04	C0	CD	AE	C7	D8
C6B0	F5	DB	40	CB	EF	00	00	ED	B7
C6B8	4B	F0	C0	21	06	C0	5E	7B	BB
C6C0	FE	FF	28	0E	23	56	B7	EB	4E
C6C8	ED	42	CA	71	C5	EB	23	23	60
C6D0	18	EC	DB	40	CB	AF	00	00	99
C6D8	F1	FE	FF	20	09	CD	C2	C5	6B
C6E0	FE	80	28	02	18	C7	CD	A6	FA
C6E8	C5	C9	2A	04	C0	5E	23	56	53
C6F0	D5	15	CD	25	C2	7E	CB	77	5E
C6F8	20	2C	D1	D5	15	1C	CD	25	15
SUM	D6	D3	3A	FE	4A	EB	1C	D4	06

デミフォンの逆襲 PC-8801 LIST 4-3 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C300	CD	25	C2	E5	DD	E1	DD	36	6A
C308	00	00	DD	36	01	00	DD	36	27
C310	3C	00	DD	36	3D	00	F1	FE	7B
C318	02	20	05	CD	7E	C3	18	22	6F
C320	FE	08	20	05	CD	7E	C3	18	51
C328	19	FE	04	20	05	CD	B7	C3	87
C330	18	10	FE	00	20	05	CD	B7	CF
C338	C3	18	07	FE	09	20	27	CD	FD
C340	70	C3	2A	04	C0	5E	23	56	F8
C348	CD	25	C2	E5	DD	E1	DD	36	6A
C350	00	80	DD	36	01	80	DD	36	27
C358	3C	80	DD	36	3D	80	2A	04	BA
C360	C0	23	23	23	18	8D	2A	04	FC
C368	C0	23	23	7E	3D	77	18	EE	3E
C370	2A	04	C0	ED	4B	84	C0	71	DB
C378	23	70	23	36	00	C9	3A	01	F0
C380	C0	47	2A	04	C0	23	7E	90	26
C388	FA	93	C3	CD	EF	C3	FE	00	CD
C390	C0	18	06	CD	71	C4	FE	00	DE
C398	C0	2A	04	C0	23	23	7E	FE	70
C3A0	02	28	0A	CD	B3	C4	FE	00	76
C3A8	C0	CD	2F	C4	C9	CD	2F	C4	09
C3B0	FE	00	C0	CD	B3	C4	C9	3A	05
C3B8	00	C0	47	2A	04	C0	7E	90	03
C3C0	F2	CB	C3	CD	2F	C4	FE	00	3E
C3C8	C0	18	06	CD	B3	C4	FE	00	20
C3D0	C0	2A	04	C0	23	23	7E	FE	70
C3D8	00	28	0A	CD	71	C4	FE	00	32
C3E0	C0	CD	EF	C3	C9	CD	EF	C3	87
C3E8	FE	00	C0	CD	71	C4	C9	2A	B3
C3F0	04	C0	5E	23	56	D5	15	CD	52
C3F8	25	C2	7E	CB	7F	20	2C	D1	CC
SUM	96	6A	12	E5	0A	7B	51	BA	87

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C400	D5	15	1C	CD	25	C2	7E	CB	03
C408	7F	20	20	D1	15	2A	04	C0	93
C410	73	23	72	23	3E	00	77	7A	5A
C418	CD	39	C2	11	C0	E2	CB	47	8D
C420	20	03	11	F0	E2	CD	0E	BF	A0
C428	3E	FF	C9	D1	3E	00	C9	2A	08
C430	04	C0	5E	23	56	D5	1C	1C	A8
C438	CD	25	C2	7E	CB	7F	20	2D	C9
C440	D1	D5	1C	1C	14	CD	25	C2	A6
C448	7E	CB	7F	20	20	D1	1C	2A	1F
C450	04	C0	73	23	72	23	3E	02	2F
C458	77	7B	CD	39	C2	11	00	E2	AD
C460	CB	47	20	03	11	30	E2	CD	25
C468	00	BF	3E	FF	C9	D1	3E	00	D4
C470	C9	2A	04	C0	5E	23	56	D5	63
C478	14	14	CD	25	C2	7E	CB	7F	A4
C480	20	2D	D1	D5	14	14	1C	CD	04
C488	25	C2	7E	CB	7F	20	20	D1	C0
C490	14	2A	04	C0	73	23	72	23	2D
C498	3E	04	77	7A	CD	39	C2	11	0C
C4A0	20	E3	CB	47	20	03	11	50	99
C4A8	E3	CD	15	BF	3E	FF	C9	D1	5B
C4B0	3E	00	C9	2A	04	C0	5E	23	76
C4B8	56	D5	1D	CD	25	C2	7E	CB	45
C4C0	7F	20	2C	D1	D5	1D	14	CD	6F
C4C8	25	C2	7E	CB	7F	20	20	D1	C0
C4D0	1D	2A	04	C0	73	23	72	23	36
C4D8	3E	08	77	7B	CD	39	C2	11	11
C4E0	90	E2	CB	47	20	03	11	60	18
C4E8	E2	CD	07	BF	3E	FF	C9	D1	4C
C4F0	3E	00	C9	77	01	E5	21	F4	79
C4F8	C4	34	E1	C9	F1	CD	50	C5	75
SUM	D6	30	A5	A7	19	C4	70	0C	AB

デミフォンの逆襲 PC-8801 LIST 4-2 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C100	CD	07	C1	CD	F0	C2	C9	ED	CA
C108	5B	00	C0	D5	DB	01	CB	47	DE
C110	20	32	15	CD	25	C2	7E	CB	64
C118	7F	20	29	D1	D5	15	1C	CD	6C
C120	25	C2	7E	CB	7F	20	1D	D1	BD
C128	15	ED	53	00	C0	3E	00	32	85
C130	02	C0	7A	CD	39	C2	11	80	95
C138	E0	CB	47	20	03	11	80	E1	87
C140	CD	0E	BF	C9	D1	D5	DB	00	E4
C148	CB	77	20	34	1C	1C	CD	25	C0
C150	C2	7E	CB	7F	20	2A	D1	D5	7A
C158	1C	1C	14	CD	25	C2	7E	CB	49
C160	7F	20	1D	D1	1C	ED	53	00	E9
C168	C0	3E	02	32	02	C0	7B	CD	3C
C170	39	C2	11	00	E0	CB	47	20	1E
C178	03	11	00	E1	CD	00	BF	C9	4A
C180	D1	D5	DB	00	CB	57	20	34	F7
C188	14	14	CD	25	C2	7E	CB	7F	A4
C190	20	2A	D1	D5	14	14	1C	CD	01
C198	25	C2	7E	CB	7F	20	1D	D1	BD
C1A0	14	ED	53	00	C0	3E	04	32	88
C1A8	02	C0	7A	CD	39	C2	11	C0	D5
C1B0	E0	CB	47	20	03	11	C0	E1	C7
C1B8	CD	15	BF	C9	D1	D5	DB	00	EB
C1C0	CB	67	20	32	1D	CD	25	C2	55
C1C8	7E	CB	7F	20	29	D1	D5	1D	D4
C1D0	14	CD	25	C2	7E	CB	7F	20	B0
C1D8	1D	D1	1D	ED	53	00	C0	3E	49
C1E0	08	32	02	C0	7B	CD	39	C2	3F
C1E8	11	40	E1	CB	47	20	03	11	78
C1F0	40	E0	CD	07	BF	C9	D1	CD	1A
C1F8	39	C2	3A	02	C0	FE	00	20	15
SUM	CD	29	D4	35	82	2C	C1	CC	3A

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C200	07	11	80	E0	CD	A4	BF	C9	71
C208	FE	02	20	07	11	00	E0	CD	E5
C210	A4	BF	C9	FE	04	20	07	11	66
C218	C0	E0	CD	A4	BF	C9	11	40	EA
C220	E0	CD	A4	BF	C9	42	4B	21	87
C228	00	00	11	3C	00	19	10	FD	73
C230	16	00	59	19	11	00	D0	19	82
C238	C9	42	4B	21	00	00	11	40	C8
C240	01	19	10	FD	16	00	59	19	AF
C248	11	00	C0	19	C9	78	C3	19	07
C250	C1	CD	EE	C0	FE	09	C2	30	35
C258	C7	CD	1B	C2	3A	95	BE	FE	FC
C260	03	D2	30	C7	FE	01	38	06	09
C268	CB	E3	28	02	CB	DB	FD	73	EE
C270	01	C3	24	C1	CD	EE	C0	FE	22
C278	09	C2	30	C7	CD	1B	C2	3A	A6
C280	16	01	1E	00	D5	CD	25	C2	BE
C288	7E	FE	00	20	0D	D1	D5	CD	1C
C290	39	C2	11	F0	E3	CD	CB	BF	36
C298	18	15	D1	D5	CD	25	C2	7E	05
C2A0	FE	FF	20	0B	D1	D5	CD	39	D4
C2A8	C2	11	20	E4	CD	CB	BF	D1	FF
C2B0	1C	7B	FE	3C	20	CE	1E	00	DD
C2B8	14	7A	FE	31	20	C6	C9	77	E3
C2C0	C9	CD	F2	C0	FE	0A	C2	30	42
C2C8	C7	CD	1B	C2	3A	95	BE	FE	FC
C2D0	08	D2	30	C7	CD	19	C1	CB	43
C2D8	6D	28	16	CD	B3	C0	FD	73	5B
C2E0	01	FE	82	28	06	CD	D1	C0	0D
C2E8	CD	BB	C2	CD	28	C1	C3	2F	F2
C2F0	21	06	C0	7E	FE	FF	C8	22	4C
C2F8	04	C0	5E	23	56	23	7E	F5	31
SUM	67	9C	05	94	9F	CF	58	2E	90

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 4-7 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
CB00	D4	C0	B7	ED	42	20	05	3E	DD
CB08	80	32	D3	C0	3A	D6	C0	FE	13
CB10	FF	C0	2A	D7	C0	B7	ED	42	66
CB18	C0	3E	00	32	D6	C0	2A	82	72
CB20	C0	11	F4	01	19	22	82	C0	43
CB28	2A	80	C0	11	96	00	19	22	4C
CB30	80	C0	C9	2A	04	C0	5E	23	78
CB38	56	D5	15	CD	25	C2	7E	CB	3D
CB40	7F	20	2C	D1	D5	15	1C	CD	6F
CB48	25	C2	7E	CB	7F	20	20	D1	C0
CB50	15	2A	04	C0	73	23	72	23	2E
CB58	3E	00	77	7A	CD	39	C2	11	08
CB60	10	DE	CB	47	20	03	11	40	74
CB68	DE	CD	0E	BF	3E	FF	C9	D1	4F
CB70	3E	00	C9	2A	04	C0	5E	23	76
CB78	56	D5	1C	1C	CD	25	C2	7E	95
CB80	CB	7F	20	2D	D1	D5	1C	1C	75
CB88	14	CD	25	C2	7E	CB	7F	20	B0
CB90	20	D1	1C	2A	04	C0	73	23	91
CB98	72	23	3E	02	77	7B	CD	39	CD
CBA0	C2	11	50	DD	CB	47	20	03	35
CBA8	11	80	DD	CD	00	BF	3E	FF	37
CBB0	C9	D1	3E	00	C9	2A	04	C0	8F
CBB8	5E	23	56	D5	14	14	CD	25	C6
CBC0	C2	7E	CB	7F	20	2D	D1	D5	7D
CBC8	14	14	1C	CD	25	C2	7E	CB	41
CBD0	7F	20	20	D1	14	2A	04	C0	92
CBD8	73	23	72	23	3E	04	77	7A	5E
CBE0	CD	39	C2	11	70	DE	CB	47	39
CBE8	20	03	11	A0	DE	CD	15	BF	53
CBF0	3E	FF	C9	D1	3E	00	C9	2A	08
CBF8	04	C0	5E	23	56	D5	1D	CD	5A
SUM	AE	37	FC	60	98	45	57	AA	1F

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
CC00	25	C2	7E	CB	7F	20	2C	D1	CC
CC08	D5	1D	14	CD	25	C2	7E	CB	03
CC10	7F	20	20	D1	1D	2A	04	C0	9B
CC18	73	23	72	23	3E	08	77	7B	63
CC20	CD	39	C2	11	E0	DD	CB	47	A8
CC28	20	03	11	B0	DD	CD	07	BF	54
CC30	3E	FF	C9	D1	3E	00	C9	CD	AB
CC38	0D	3E	C9	0F	0F	0F	0F	E6	36
CC40	CD	4A	CC	CD	B6	CC	CD	23	22
CC48	CD	C9	21	30	C0	E5	E1	22	8F
CC50	04	C0	5E	23	56	23	46	23	27
CC58	7B	FE	FF	28	58	E5	78	FE	53
CC60	80	28	EB	FE	00	20	09	CD	87
CC68	5A	CD	FE	00	20	E0	18	29	66
CC70	FE	02	20	09	CD	93	CD	FE	54
CC78	00	20	D3	18	1C	FE	04	20	49
CC80	09	CD	CE	CD	FE	00	20	C6	55
CC88	18	0F	FE	08	20	09	CD	09	2C
CC90	CE	FE	00	20	B9	18	02	18	D7
CC98	B5	2A	04	C0	5E	23	56	CD	47
CCA0	39	C2	11	B0	E3	CD	A4	BF	CF
CCA8	2A	04	C0	36	00	23	36	00	7D
CCB0	23	36	80	18	99	C9	21	06	7A
CCB8	C0	E5	E1	22	04	C0	5E	23	ED
CCC0	56	23	46	23	7B	FE	FF	28	82
CCC8	0F	E5	3A	00	C0	93	28	09	B2
CCD0	3A	01	C0	92	28	38	18	E2	E7
CCD8	C9	3A	01	C0	92	F2	E7	CC	FB
CCE0	78	FE	00	20	D5	18	05	78	00
CCE8	FE	04	20	CE	D5	2A	04	C0	B3
CCF0	01	06	C0	B7	ED	42	01	30	DE
CCF8	C0	09	D1	E5	DD	E1	47	DD	61
SUM	9E	BC	A3	68	54	F4	42	CA	B9

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 4-6 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C900	21	B1	C0	5E	23	7B	FE	FF	8B
C908	28	0F	56	23	E5	CD	39	C2	5D
C910	11	80	E3	CD	A4	BF	E1	18	9D
C918	EA	00	21	C1	C0	5E	7B	FE	63
C920	FF	28	28	23	56	23	E5	D5	A5
C928	CD	25	C2	E5	DD	E1	DD	36	6A
C930	00	00	DD	36	01	00	DD	36	27
C938	3C	00	DD	36	3D	00	D1	CD	2A
C940	39	C2	11	60	DF	CD	A4	BF	7B
C948	E1	18	D2	3E	80	32	C0	C0	3B
C950	C9	3A	C0	C0	FE	80	C0	ED	AE
C958	4B	00	C0	21	C1	C0	5E	23	2E
C960	7B	FE	FF	C8	56	23	EB	B7	5B
C968	ED	42	28	03	EB	18	EF	3E	8A
C970	88	32	FE	C0	C9	07	4C	C4	58
C978	40	6F	D2	88	1E	52	C1	00	3A
C980	CD	90	C9	CD	79	CA	CD	CC	CF
C988	CA	CD	E0	CA	CD	F4	CA	C9	95
C990	21	D0	C0	22	04	C0	3A	D2	A3
C998	C0	FE	00	28	0E	FE	02	28	1C
C9A0	42	FE	04	28	72	FE	08	CA	AE
C9A8	48	CA	C9	2A	04	C0	5E	23	4A
C9B0	56	14	14	1C	1C	CD	25	C2	6A
C9B8	7E	FE	FF	28	08	CD	33	CB	76
C9C0	FE	FF	CA	78	CA	CD	73	CB	14
C9C8	FE	FF	CA	78	CA	CD	33	CB	D4
C9D0	FE	FF	CA	78	CA	CD	F7	CB	98
C9D8	FE	FF	CA	78	CA	CD	B5	CB	56
C9E0	C3	78	CA	2A	04	C0	5E	23	74
C9E8	56	14	14	1D	CD	25	C2	7E	CD
C9F0	FE	FF	28	08	CD	73	CB	FE	36
C9F8	FF	CA	78	CA	CD	B5	CB	FE	56
SUM	8E	D8	07	85	A8	51	05	FF	EF

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
CA00	FF	CA	78	CA	CD	73	CB	FE	14
CA08	FF	28	6D	CD	33	CB	FE	FF	5C
CA10	28	66	CD	F7	CB	18	61	2A	C0
CA18	04	C0	5E	23	56	15	1D	CD	9A
CA20	25	C2	7E	FE	FF	28	07	CD	5E
CA28	B5	CB	FE	FF	28	4A	CD	F7	B3
CA30	CB	FE	FF	28	43	CD	B5	CB	80
CA38	FE	FF	28	3C	CD	73	CB	FE	6A
CA40	FF	28	35	CD	33	CB	18	30	6F
CA48	2A	04	C0	5E	23	56	15	1C	F6
CA50	1C	CD	25	C2	7E	FE	FF	28	73
CA58	07	CD	F7	CB	FE	FF	28	18	D3
CA60	CD	33	CB	FE	FF	28	11	CD	CE
CA68	F7	CB	FE	FF	28	0A	CD	B5	73
CA70	CB	FE	FF	28	03	CD	73	CB	FE
CA78	C9	3A	D2	C0	FE	00	28	0D	C8
CA80	FE	02	28	09	FE	04	28	05	60
CA88	FE	08	28	01	C9	3A	D3	C0	C5
CA90	FE	80	C0	ED	4B	00	C0	ED	23
CA98	5B	D0	C0	79	93	FE	FF	28	1C
CAA0	07	FE	00	28	03	FE	01	C0	EF
CAA8	78	92	FE	FF	28	07	FE	00	34
CAB0	28	03	FE	01	C0	3E	80	32	DA
CAB8	D2	C0	ED	5B	D0	C0	CD	39	70
CAC0	C2	11	B0	E3	CD	A4	BF	3E	D4
CAC8	01	D3	58	C9	3A	D3	C0	FE	C0
CAD0	FF	C0	ED	5B	D4	C0	CD	39	A1
CAD8	C2	11	30	DC	CD	A4	BF	C9	D8
CAE0	3A	D6	C0	FE	FF	C0	ED	5B	D5
CAE8	D7	C0	CD	39	C2	11	60	DC	AC
CAF0	CD	A4	BF	C9	ED	4B	00	C0	F1
CAF8	3A	D3	C0	FE	FF	20	0D	2A	21
SUM	DB	0D	48	83	07	90	D3	CB	E8

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 4-5 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C700	C2	7E	CB	77	20	20	D1	15	A8
C708	2A	04	C0	73	23	72	23	3E	57
C710	00	77	7A	CD	39	C2	11	B0	7A
C718	DF	CB	47	20	03	11	B0	DF	B4
C720	CD	0E	BF	3E	FF	C9	D1	3E	AF
C728	00	C9	2A	04	C0	5E	23	56	8E
C730	D5	1C	1C	CD	25	C2	7E	CB	0A
C738	77	20	2D	D1	D5	1C	1C	14	B6
C740	CD	25	C2	7E	CB	77	20	20	B4
C748	D1	1C	2A	04	C0	73	23	72	E3
C750	23	3E	02	77	7B	CD	39	C2	1D
C758	11	B0	DF	CB	47	20	03	11	E6
C760	B0	DF	CD	00	BF	3E	FF	C9	21
C768	D1	3E	00	C9	2A	04	C0	5E	24
C770	23	56	D5	14	14	CD	25	C2	2A
C778	7E	CB	77	20	2D	D1	D5	14	C7
C780	14	1C	CD	25	C2	7E	CB	77	A4
C788	20	20	D1	14	2A	04	C0	73	86
C790	23	72	23	3E	04	77	7A	CD	B8
C798	39	C2	11	B0	DF	CB	47	20	CD
C7A0	03	11	B0	DF	CD	15	BF	3E	82
C7A8	FF	C9	D1	3E	00	C9	2A	04	CE
C7B0	C0	5E	23	56	D5	1D	CD	25	7B
C7B8	C2	7E	CB	77	20	2C	D1	D5	74
C7C0	1D	14	CD	25	C2	7E	CB	77	A5
C7C8	20	20	D1	1D	2A	04	C0	73	8F
C7D0	23	72	23	3E	08	77	7B	CD	BD
C7D8	39	C2	11	B0	DF	CB	47	20	CD
C7E0	03	11	B0	DF	CD	07	BF	3E	74
C7E8	FF	C9	D1	3E	00	C9	DA	44	BE
C7F0	ED	4B	00	C0	21	06	C0	5E	3D
C7F8	7B	FE	FF	28	38	23	56	23	74
SUM	EF	F5	F7	BE	39	C9	4A	A4	89

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C800	23	78	92	FE	FF	28	0A	FE	5A
C808	00	28	06	FE	01	28	02	18	6F
C810	0E	79	93	FE	FF	28	0A	FE	47
C818	00	28	06	FE	01	28	02	18	6F
C820	D6	DB	40	06	FF	CB	EF	00	B0
C828	00	CB	AF	00	00	18	F6	3E	BE
C830	FF	32	FF	C0	C9	21	00	00	DA
C838	C9	C9	78	E6	80	C0	7E	23	D1
C840	CD	4F	C8	CD	78	C8	CD	B7	75
C848	C8	CD	F3	C8	CD	51	C9	3A	71
C850	90	C0	21	91	C0	E5	E1	5E	E6
C858	23	7B	FE	FF	28	19	56	23	55
C860	7E	23	E5	F5	CD	39	C2	11	54
C868	D0	DE	F1	FE	80	28	03	11	59
C870	00	DF	CD	A4	BF	18	DF	C9	CF
C878	3A	90	C0	FE	00	C8	ED	4B	88
C880	00	C0	21	91	C0	5E	23	7B	2E
C888	FE	FF	28	11	56	23	7E	23	50
C890	FE	00	28	07	EB	B7	ED	42	FE
C898	28	04	EB	18	E8	C9	EB	2B	F6
C8A0	7E	FE	80	28	09	36	80	21	04
C8A8	90	C0	7E	3D	77	C9	36	FF	80
C8B0	21	90	C0	7E	3C	77	C9	3A	A5
C8B8	90	C0	FE	00	C0	3A	B0	C0	B8
C8C0	FE	FF	C8	FE	80	C8	ED	5B	53
C8C8	B1	C0	CD	25	C2	E5	DD	E1	C8
C8D0	DD	36	00	80	DD	36	01	80	27
C8D8	DD	36	3C	80	DD	36	3D	80	9F
C8E0	ED	5B	B1	C0	CD	39	C2	11	92
C8E8	30	DF	CD	A4	BF	3E	FF	32	AE
C8F0	B0	C0	C9	3A	B0	C0	FE	80	61
C8F8	C0	3A	C0	C0	FE	80	28	1A	3A
SUM	78	D9	C4	83	1C	35	70	73	CC

◑BEEP創刊おめでとう。私はアドベンチャー大好き少女でぇ〜す。この前兄のゲームで遊んでたら、「お前は駄目」って、ディスクを取り上げられちゃった。女の子は、"ドンファン"で遊んじゃいけないのかしら。ねぇ。(新宿区・キャンディ・ポット)

◑国産ソフトをメチャクチャにけなし、APPLE寄りで有名(?)な某U誌は、なぜロールベンチャーゲーム「ガンダム」を斬らないのでしょうか。ぼくは、逆ベストテンに入るに十分な内容の作品だと思うのですが……。(川越市・今泉三郎・19歳)

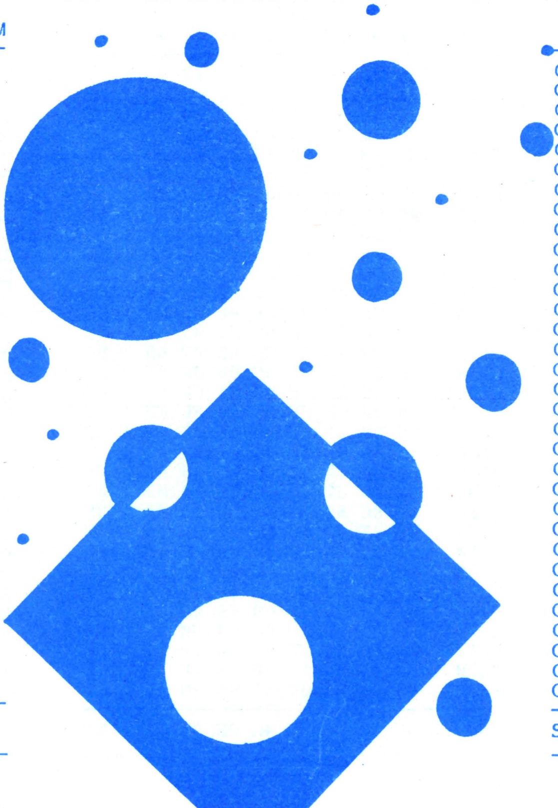
デミフォンの逆襲 PC-8801 LIST 5-1 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
DC30	38	38	38	00	00	00	7C	7C	A0
DC38	7C	00	00	00	3C	3C	3C	00	30
DC40	00	00	06	06	06	00	00	00	12
DC48	01	01	01	80	80	80	00	00	83
DC50	00	F8	F8	F8	00	00	00	FE	E6
DC58	FE	FE	00	00	00	3C	3C	3C	B0
DC60	00	00	00	00	00	00	00	3F	3F
DC68	3F	00	F8	F8	1F	3F	3F	F0	BC
DC70	F8	F8	07	27	27	C0	C8	C8	95
DC78	03	23	23	80	88	88	01	21	FB
DC80	21	00	08	08	00	3F	3F	00	AF
DC88	F8	F8	00	00	00	00	00	00	F0
DC90	00	00	00	00	00	00	44	00	44
DC98	00	44	00	04	22	00	00	22	8C
DCA0	00	02	11	00	00	11	00	01	25
DCA8	11	00	00	11	00	01	22	00	45
DCB0	00	22	00	02	44	00	00	44	AC
DCB8	00	04	00	00	00	00	00	00	04
DCC0	00	00	00	00	00	00	11	00	11
DCC8	10	24	00	00	22	00	20	48	BE
DCD0	00	00	44	00	40	90	00	00	14
DCD8	44	00	40	90	00	00	22	00	36
DCE0	20	48	00	00	11	00	10	24	AD
DCE8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DCF0	0F	00	0F	F0	00	F0	30	00	2E
DCF8	30	0C	00	0C	0F	00	00	F0	47
DD00	00	00	30	00	00	0C	00	00	3C
DD08	0F	00	00	F0	00	00	30	00	2F
DD10	00	0C	00	00	0F	00	00	F0	0B
DD18	00	00	30	00	00	0C	00	00	3C
DD20	30	00	00	0C	00	00	0F	00	4B
DD28	00	F0	00	00	30	00	00	0C	2C
SUM	09	22	65	C4	B7	68	73	8D	73

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
DD30	00	00	0F	00	00	F0	00	00	FF
DD38	30	00	00	0C	00	00	0F	00	4B
DD40	00	F0	00	00	30	00	30	0C	5C
DD48	00	0C	0F	00	0F	F0	00	F0	0A
DD50	00	00	00	24	00	00	E0	00	04
DD58	00	7E	00	00	F0	00	C0	3C	6A
DD60	00	00	3F	00	20	FC	00	00	5B
DD68	1F	00	00	F8	00	00	3F	00	56
DD70	03	F8	00	E0	66	00	00	36	77
DD78	00	00	C3	00	00	63	00	00	26
DD80	00	00	00	24	00	00	E0	00	04
DD88	00	7E	00	00	F0	00	C0	3C	6A
DD90	00	00	3F	00	20	FC	00	00	5B
DD98	1F	00	00	F8	00	00	3F	00	56
DDA0	03	F8	00	E0	30	00	00	18	23
DDA8	00	00	30	00	00	18	00	00	48
DDB0	24	00	00	01	00	00	7E	00	A3
DDB8	00	07	00	01	3C	00	00	0F	53
DDC0	00	03	1F	00	00	FC	00	04	22
DDC8	1F	00	00	F8	00	00	3F	00	56
DDD0	07	F8	00	E0	30	00	00	18	27
DDD8	00	00	30	00	00	18	00	00	48
DDE0	24	00	00	01	00	00	7E	00	A3
DDE8	00	07	00	01	3C	00	00	0F	53
DDF0	00	03	1F	00	00	FC	00	04	22
DDF8	1F	00	00	F8	00	00	3F	00	56
DE00	07	FC	00	E0	6C	00	00	36	85
DE08	00	00	C6	00	00	63	00	00	29
DE10	00	30	30	00	0C	0C	01	00	79
DE18	01	80	00	80	01	00	00	80	82
DE20	00	00	03	00	00	C0	00	00	C3
DE28	03	00	00	C0	00	00	01	30	F4
SUM	0C	A0	F6	F8	16	92	79	E6	A1

デミフォンの逆襲 PC-8801 LIST 4-9 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
CF00	04	10	41	04	10	41	01	A8	53
CF08	A2	8A	28	A2	8A	28	9A	8A	CC
CF10	28	A2	8A	28	A2	89	82	08	31
CF18	20	82	08	20	82	18	20	82	06
CF20	08	20	82	08	21	90	41	04	A8
CF28	10	41	04	10	59	04	10	41	13
CF30	04	10	41	05	88	A2	8A	28	36
CF38	A2	8A	28	B8	8A	28	A2	8A	EA
CF40	28	A2	8B	82	08	20	82	08	89
CF48	20	82	18	20	82	08	20	82	06
CF50	08	21	90	41	04	10	41	04	53
CF58	10	19	04	10	41	04	10	41	D3
CF60	01	A8	A2	8A	28	A2	8A	28	51
CF68	9A	8A	28	A2	8A	28	A2	89	CB
CF70	82	08	20	82	08	20	82	18	EE
CF78	20	82	08	20	82	08	21	90	05
CF80	41	04	10	41	04	10	59	04	07
CF88	10	41	04	10	41	05	88	A2	D5
CF90	8A	28	A2	8A	28	B8	8A	28	70
CF98	A2	8A	28	A2	8B	82	08	20	2B
CFA0	82	08	20	82	18	20	82	08	EE
CFA8	20	82	08	21	90	41	04	10	B0
CFB0	41	04	10	19	04	10	41	04	C7
CFB8	10	41	01	A8	A2	8A	28	A2	F0
CFC0	8A	28	9A	8A	28	A2	8A	28	52
CFC8	A2	89	82	08	20	82	08	20	7F
CFD0	82	18	20	82	08	20	82	08	EE
CFD8	21	E0	41	04	10	41	04	10	AB
CFE0	5E	04	10	41	04	10	41	05	0D
CFE8	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8
CFF0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	F9
CFF8	00	00	00	00	80	24	00	3B	DF
SUM	E4	44	B5	BC	7D	97	35	26	08



デミフォンの逆襲 PC-8801 LIST 4-8 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
CD00	7E	02	FE	80	20	06	78	73	0F
CD08	23	72	23	77	18	AC	3A	00	2D
CD10	C0	93	F2	1C	CD	78	FE	08	AC
CD18	20	A0	18	D0	78	FE	02	20	40
CD20	99	18	C9	ED	4B	00	C0	21	93
CD28	30	C0	CD	F7	C7	3A	D2	C0	47
CD30	FE	80	C0	3A	FF	C0	FE	FF	34
CD38	C0	3E	00	32	FF	C0	11	03	03
CD40	00	B7	ED	52	5E	23	56	2B	F8
CD48	36	00	23	36	00	23	36	80	68
CD50	CD	39	C2	11	B0	E3	CD	A4	DD
CD58	BF	C9	2A	04	C0	5E	23	56	4D
CD60	D5	15	CD	25	C2	7E	CB	7F	66
CD68	20	25	D1	D5	15	1C	CD	25	0E
CD70	C2	7E	CB	7F	20	19	D1	15	A9
CD78	2A	04	C0	73	23	72	23	3E	57
CD80	00	77	7A	CD	39	C2	11	F0	BA
CD88	DC	CD	0E	BF	3E	FF	C9	D1	4D
CD90	3E	00	C9	2A	04	C0	5E	23	76
CD98	56	D5	1C	1C	CD	25	C2	7E	95
CDA0	CB	7F	20	26	D1	D5	1C	1C	6E
CDA8	14	CD	25	C2	7E	CB	7F	20	B0
CDB0	19	D1	1C	2A	04	C0	73	23	8A
CDB8	72	23	3E	02	77	7B	CD	39	CD
CDC0	C2	11	90	DC	CD	00	BF	3E	09
CDC8	FF	C9	D1	3E	00	C9	2A	04	CE
CDD0	C0	5E	23	56	D5	14	14	CD	61
CDD8	25	C2	7E	CB	7F	20	26	D1	C6
CDE0	D5	14	14	1C	CD	25	C2	7E	4B
CDE8	CB	7F	20	19	D1	14	2A	04	96
CDF0	C0	73	23	72	23	3E	04	77	A4
CDF8	7A	CD	39	C2	11	20	DD	CD	1D
SUM	05	D8	44	46	7A	A3	20	BA	5E

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
CE00	15	BF	3E	FF	C9	D1	3E	00	E9
CE08	C9	2A	04	C0	5E	23	56	D5	63
CE10	1D	CD	25	C2	7E	CB	7F	20	B9
CE18	25	D1	D5	1D	14	CD	25	C2	B0
CE20	7E	CB	7F	20	19	D1	1D	2A	19
CE28	04	C0	73	23	72	23	3E	08	35
CE30	77	7B	CD	39	C2	11	C0	DC	67
CE38	CD	07	BF	3E	FF	C9	D1	3E	A8
CE40	00	C9	00	00	FF	FF	00	00	C7
CE48	FF	FF	00	00	FF	FF	00	00	FC
CE50	F3	3A	C2	E6	F6	06	D3	31	D5
CE58	32	C2	E6	CD	6E	CE	CD	95	45
CE60	CE	F3	3A	C2	E6	E6	F9	D3	55
CE68	31	32	C2	E6	FB	C9	21	00	F0
CE70	D0	DD	2A	FC	CF	06	08	DD	8D
CE78	7E	00	CB	7F	28	04	36	FF	29
CE80	18	02	36	00	07	23	10	F2	7C
CE88	DD	23	01	B8	DB	E5	B7	ED	1D
CE90	42	E1	20	E1	C9	01	00	01	EF
CE98	2A	FE	CF	11	00	C0	ED	B0	65
CEA0	C9	00	00	00	FF	FF	00	00	C7
CEA8	FF	FF	00	00	FF	FF	00	00	FC
CEB0	28	A2	8A	28	9A	8A	28	A2	6A
CEB8	8A	28	A2	89	82	08	20	82	09
CEC0	08	20	82	18	20	82	08	20	8C
CEC8	82	08	21	90	41	04	10	41	D1
CED0	04	10	59	04	10	41	04	10	D6
CED8	41	05	88	A2	8A	28	A2	8A	4E
CEE0	28	B8	8A	28	A2	8A	28	A2	88
CEE8	8B	82	08	20	82	08	20	82	61
CEF0	18	20	82	08	20	82	08	21	8D
CEF8	90	41	04	10	41	04	10	19	53
SUM	5C	FF	41	37	84	45	36	85	57

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 5-4 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
E230	01	01	00	C0	C0	00	0B	0B	98
E238	00	80	FF	7F	19	19	00	C0	F0
E240	FC	3C	3F	3F	00	C0	C0	00	36
E248	3B	3B	00	E0	E0	00	19	19	68
E250	00	40	C0	80	08	0A	02	00	94
E258	40	40	00	0F	0F	00	78	78	8E
E260	0F	0F	00	00	00	00	01	FF	1E
E268	F8	38	38	00	06	3E	38	7E	62
E270	7E	00	07	07	00	FF	FF	00	8A
E278	0F	0F	00	3F	3F	00	07	07	AA
E280	00	06	06	00	00	04	04	00	14
E288	80	80	00	39	39	00	C0	C0	F2
E290	0F	0F	00	00	00	00	01	FF	1E
E298	F8	70	70	00	06	3E	38	70	C4
E2A0	70	00	07	07	00	F8	F8	00	6E
E2A8	0F	0F	00	38	38	00	07	07	9C
E2B0	00	60	60	00	00	01	01	00	C2
E2B8	00	00	00	07	07	00	80	80	0E
E2C0	01	01	00	C0	C0	00	0B	0B	98
E2C8	00	E8	E8	00	19	19	00	CC	CE
E2D0	CC	00	3F	3F	00	FE	FE	00	46
E2D8	3B	3B	00	EC	EC	00	19	19	80
E2E0	00	CC	CC	00	08	0A	02	08	B4
E2E8	08	00	00	06	06	00	00	00	14
E2F0	01	01	00	C0	C0	00	63	63	48
E2F8	00	E6	E6	00	F9	F9	00	DF	9D
E300	DF	00	FF	FF	00	FF	FF	00	DB
E308	FB	FB	00	EF	EF	00	79	79	C6
E310	00	C7	C7	00	60	60	00	06	54
E318	46	40	00	00	00	00	60	60	46
E320	01	01	00	C0	C0	00	0A	0B	97
E328	01	28	E8	C0	18	19	01	0C	0F
SUM	45	44	A1	D1	46	ED	84	C6	78

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
E330	CC	C0	3E	3F	01	3E	FE	C0	06
E338	3B	3B	00	6C	EC	80	19	19	80
E340	00	CC	CC	00	08	0A	02	08	B4
E348	08	00	00	06	06	00	00	00	14
E350	01	01	00	C0	C0	00	62	63	47
E358	01	26	E6	C0	F8	F9	01	1F	DE
E360	DF	C0	FE	FF	01	3F	FF	C0	9B
E368	FB	FB	00	6F	EF	80	79	79	C6
E370	00	C7	C7	00	60	60	00	06	54
E378	46	40	00	00	00	00	60	60	46
E380	00	C6	00	00	04	00	01	7E	49
E388	01	C0	28	C0	14	3F	14	40	50
E390	F0	40	04	7F	17	28	F0	28	0A
E398	28	77	2F	58	E7	D8	02	3F	26
E3A0	03	00	F8	00	08	7F	08	10	9A
E3A8	EF	10	00	C0	00	00	D3	00	92
E3B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E3B8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E3C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E3C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E3D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E3D8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E3E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E3E8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E3F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E3F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E400	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E408	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E410	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E418	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E420	FF	00	F9	E7	18	99	E7	18	8F
E428	99	FF	00	9F	28	ED	21	EB	58
SUM	D4	FC	01	7C	61	24	3E	3A	4A

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 5-3 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
E030	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E038	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E040	00	00	00	E0	00	F8	00	00	D8
E048	3F	00	00	FE	00	00	1F	00	5C
E050	00	F8	00	00	00	00	00	70	68
E058	00	00	7C	00	00	E0	00	00	5C
E060	07	00	00	F0	00	00	07	00	FE
E068	00	3C	00	00	3E	00	00	07	81
E070	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E078	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E080	00	00	07	00	00	E0	00	00	E7
E088	1F	00	00	F8	00	00	03	00	1A
E090	00	CF	00	00	3F	00	00	F0	FE
E098	00	00	C3	00	00	FC	00	00	BF
E0A0	1D	00	00	C7	00	00	38	00	1C
E0A8	00	E0	00	00	F0	00	00	30	00
E0B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E0B8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E0C0	06	00	07	60	00	E0	00	00	4D
E0C8	1F	00	00	F8	00	07	C0	00	DE
E0D0	C0	00	00	00	3F	00	00	F0	EF
E0D8	00	00	07	00	00	C7	00	00	CE
E0E0	3F	00	00	F8	00	00	F0	00	27
E0E8	00	1C	00	00	00	00	00	07	23
E0F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E0F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E100	07	00	1F	00	00	00	00	00	26
E108	7F	00	00	FC	00	00	1F	00	9A
E110	00	F8	00	00	0E	00	00	00	06
E118	00	00	07	00	00	1E	00	00	25
E120	0F	00	00	F0	00	00	3E	00	3D
E128	00	C0	00	00	E1	00	00	C0	61
SUM	3B	B7	7A	C9	9B	80	6E	4E	0C

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
E130	00	00	FF	FF	00	00	FF	FF	FC
E138	00	00	FF	FF	00	00	FF	FF	FC
E140	00	00	00	E0	00	F8	00	00	D8
E148	3F	00	00	FE	00	0F	00	00	4C
E150	80	78	00	00	1F	00	00	70	87
E158	00	00	00	00	00	E0	00	00	E0
E160	7F	00	00	F0	00	00	03	00	72
E168	00	BC	00	00	07	00	00	87	4A
E170	00	00	FF	FF	00	00	FF	FF	FC
E178	00	00	FF	FF	00	00	FF	FF	FC
E180	00	00	07	00	00	E0	00	00	E7
E188	1F	00	00	F8	00	00	C3	00	DA
E190	00	C0	00	00	3F	00	00	F0	EF
E198	00	00	0F	00	00	E7	00	00	F6
E1A0	F3	00	00	B8	00	00	07	00	B2
E1A8	00	1C	00	00	0C	00	00	07	2F
E1B0	00	00	FF	FF	00	00	FF	FF	FC
E1B8	00	00	FF	FF	00	00	FF	FF	FC
E1C0	06	00	07	60	00	E0	00	00	4D
E1C8	1F	00	00	F8	00	07	00	00	1E
E1D0	C0	0F	00	00	3F	00	00	F0	FE
E1D8	00	00	E7	00	00	C0	00	00	A7
E1E0	0F	00	00	F8	00	00	38	00	3F
E1E8	00	0F	00	00	E0	00	00	00	EF
E1F0	00	00	FF	FF	00	00	FF	FF	FC
E1F8	00	00	FF	FF	00	00	FF	FF	FC
E200	01	01	00	C0	C0	00	7B	7B	78
E208	00	80	FF	7F	F9	F9	00	C0	B0
E210	FC	3C	FF	FF	00	C0	C0	00	B6
E218	FB	FB	00	E0	E0	00	71	71	98
E220	00	40	C0	80	20	20	00	00	C0
E228	80	80	00	01	01	00	F0	F0	E2
SUM	BC	A6	BA	65	4A	2E	99	72	04

デミフォンの逆襲 PC-8801

LIST 5-2 BLOCK

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
DE30	30	80	0C	0C	01	30	30	80	A9
DE38	0C	0C	00	00	00	00	00	00	18
DE40	00	00	00	00	00	00	01	30	31
DE48	31	80	0C	8C	01	00	00	80	CA
DE50	00	00	03	00	00	C0	00	00	C3
DE58	03	30	30	C0	0C	0C	01	30	6C
DE60	30	80	0C	0C	01	00	00	80	49
DE68	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DE70	00	00	00	00	00	00	01	30	31
DE78	30	80	0C	0C	01	30	30	80	A9
DE80	0C	0C	03	00	00	C0	00	00	DB
DE88	03	00	00	C0	00	00	01	00	C4
DE90	00	80	00	00	01	00	01	80	02
DE98	00	80	00	30	30	00	0C	0C	F8
DEA0	00	00	00	00	00	00	01	00	01
DEA8	00	80	00	00	01	30	30	80	61
DEB0	0C	0C	03	30	30	C0	0C	0C	53
DEB8	03	00	00	C0	00	00	01	00	C4
DEC0	00	80	00	00	01	30	31	80	62
DEC8	0C	8C	00	00	00	00	00	00	98
DED0	00	00	00	00	00	00	00	1F	1F
DED8	00	00	FC	00	00	10	00	00	0C
DEE0	04	00	03	10	00	E0	04	00	FB
DEE8	03	10	00	E0	04	00	00	10	07
DEF0	00	00	04	00	00	1F	00	00	23
DEF8	FC	00	00	00	00	00	00	00	FC
DF00	00	00	00	00	00	00	00	1F	1F
DF08	00	00	FC	00	00	10	00	00	0C
DF10	04	00	00	13	03	00	E4	E0	DE
DF18	00	13	03	00	E4	E0	00	10	EA
DF20	00	00	04	00	00	1F	00	00	23
DF28	FC	00	00	00	00	00	00	00	FC
SUM	FD	03	6F	53	5E	2A	C8	66	78

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
DF30	FE	01	E0	FF	00	07	FC	03	E4
DF38	C0	7F	80	03	8C	73	83	61	A5
DF40	9E	81	00	FF	03	00	FF	80	A0
DF48	08	F7	01	11	EE	00	D8	27	FE
DF50	80	3B	C4	01	F3	0C	C0	9F	DE
DF58	60	03	E7	18	E0	CF	30	07	48
DF60	00	FF	FF	00	FF	FF	07	FF	02
DF68	F8	C0	FF	3F	1C	FF	E3	70	64
DF70	FF	8F	08	FF	F7	30	FF	CF	8A
DF78	01	FF	FE	E0	FF	1F	00	FF	FB
DF80	FF	00	FF	FF	03	FF	FC	80	7B
DF88	FF	7F	00	FF	FF	00	FF	FF	7A
DF90	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DF98	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DFA0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DFA8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DFB0	00	07	07	00	C0	C0	00	1F	AD
DFB8	1F	00	F0	F0	0F	30	3F	E0	5D
DFC0	18	F8	1C	63	7C	70	8C	7C	83
DFC8	1C	63	7C	70	8C	7C	0F	30	B2
DFD0	3F	E0	18	F8	00	1F	1F	00	6D
DFD8	F0	F0	00	07	07	00	C0	C0	6E
DFE0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DFE8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DFF0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DFF8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
E000	07	00	1F	00	00	00	00	00	26
E008	7F	00	00	FC	00	00	1F	00	9A
E010	78	80	00	00	0E	00	00	7C	82
E018	00	00	07	00	00	00	00	00	07
E020	0F	00	00	FC	00	00	3E	00	49
E028	00	60	00	00	F8	00	00	3C	94
SUM	C9	14	DC	01	47	9C	40	90	6D

◑メガオービスのリストを打ち込んでいますが、な、長い！ テープサービスはしていないのですか？ ぜひ、御願いしまーす。ぜひね！（栃木のL.A.・ハイライン）

デミフォンの逆襲 PC-8801 LIST 6-1 BLOCK

```
1000 CLEAR ,&HBEFF : DIM SCENE(16)
1010 DEF USR0=&HC100 : DEF USR1=&HC500 : DEF USR2=&HC7F0 : DEF USR3=&HC840  :
     DEF USR4=&HC980 : DEF USR5=&HCC40 : DEF USR6=&HC280 : DEF USR7=&HCE50
1020 SCREEN ,0 : WIDTH 80,25 : CONSOLE ,,0,1 : CLS 3
1030 HISCORE=10000
1040 IF HISCORE<SCORE THEN HISCORE=SCORE
1050 SURP=5 : SCORE=0 : SCN=1
1060 '
1070 GOSUB 1660
1080 '
1090 CLS
1100 COLOR 4 : LOCATE 62,2 : PRINT ">> THE REVENGER <<"
1110 COLOR 4 : LOCATE 62,3 : PRINT ">>        OF       <<"
1120 COLOR 4 : LOCATE 62,4 : PRINT ">>    DEMYPHON    <<"
1130 COLOR 7 : LOCATE 64, 6: PRINT "    HI SCORE
1140 COLOR 4 : LOCATE 66, 9: PRINT "♣♣ Scene ♣♣
1150 COLOR 3 : LOCATE 66,12: PRINT "◆ SERPENE ◆
1160 COLOR 2 : LOCATE 66,15: PRINT "●  SCORE  ●
1170 COLOR 6 : LOCATE 66,18: PRINT "♥  ENERGY ♥
1180 COLOR 7 : LOCATE 66,22: PRINT "BEEP Vol 2
1190 COLOR 7 : LOCATE 63,23: PRINT "NIHON SOFT BANK " : COLOR 5
1200 COLOR 5 : LOCATE 67, 7: PRINT USING "#######";HISCORE
1210 COLOR 5 : LOCATE 71,13: PRINT USING "###";SURP
1220 COLOR 5 : LOCATE 71,10: PRINT USING "###";SCN
1230 MP%=&H2000+(SCENE(SCN)-1)*&H180 : POKE &HCFFC,MP% MOD 256: POKE &HCFFD,MP%
¥ 256
1240 POKE &HCFFE,0 : POKE &HCFFF,&H38+SCENE(SCN)-1
1250 D=USR7(0) : D=USR6(0)
1260 POKE &HC080,SCORE MOD 256 : POKE &HC081,SCORE ¥ 256
1270 POKE &HC00C+((SCN-1) ¥ 4)*3,&HFF
1280 COLOR=(4,4)
1290 ENG=1000 : POKE  &HC082,(ENG MOD 256) : POKE &HC083, (ENG ¥ 256)
1300
1310 D=USR0(0)
1320 SCORE=PEEK(&HC080)+PEEK(&HC081)*256
1330 LOCATE 68,16 : PRINT USING "######";SCORE
1340 ENG=PEEK(&HC083)*256+PEEK(&HC082)
1350 IF ENG>&H7FFF THEN ENG=0 : POKE &HC083,0 : POKE &HC082,0
1360 ENG=ENG-1:IF ENG>0 THEN POKE &HC082,ENG MOD 256 : POKE &HC083,ENG ¥ 256
1370 LOCATE 68,19 : PRINT USING "######";ENG
1380 IF ENG>0 THEN D=USR1(0) : SCREEN 0,0 ELSE GOTO *OWARI
1390 D=USR2(0) : IF PEEK(&HC0FF) THEN *OWARI
1400 D=USR3(0) : IF PEEK(&HC0FE)=&H88 THEN *NEXT.SC
1410 D=USR4(0)
1420 D=USR5(0) : IF PEEK(&HC0FF) THEN *OWARI
1430 D=USR5(0) : IF PEEK(&HC0FF) THEN *OWARI
1440 EPAC%=INT(RND*200) : IF 31=EPAC% THEN POKE &HC0D6,&HFF
1450 GOTO 1310
1460 *OWARI
1470 FOR I=1 TO 20 : BEEP 1 : FOR F=1 TO 25 : NEXT : BEEP 0 : NEXT
1480 SURP=SURP-1
1490 IF SURP<0 THEN GOTO *GAME.OVER
1500 COLOR 5 : LOCATE 71,13: PRINT USING "###";SURP
1510 GOTO 1240
1520 *NEXT.SC
1530 FOR I=1 TO 30 : BEEP 1 : FOR F=I*5  TO 100 : BEEP 0 : NEXT : NEXT
1540 EE=INT(ENG/10):FOR I=1 TO EE: SCORE=SCORE+10 : ENG=INT(ENG/10)*10-10 : BEEP
 1:LOCATE 68,19:PRINT USING "######";ENG:LOCATE 68,16:PRINT USING "######";SCORE
:BEEP 0:NEXT
1550 SCN=SCN+1
1560 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 1560
1570 NNC=((SCN-1) ¥ 4):IF NC<NNC THEN SURP=SURP+1
1580 NC=NNC
1590 IF SCN=17 THEN SCREEN 0,2:CLS : LOCATE 23,8 : PRINT "Congraturation !":LOCA
TE 20,10 : PRINT "You complete your duty !!! " : LOCATE 20,12 :PRINT" Do you wan
t other duty ? ";:IF INSTR("yY",INPUT$(1))<>0 THEN GOTO 1020 ELSE END
1600 GOTO 1210
1610 *GAME.OVER
1620 COLOR 2 : LOCATE 64,8 : PRINT
1630 COLOR 6 : LOCATE 64,9 : PRINT "   RETRY(Y/N)  ";
1640 IF INSTR("Yy",INPUT$(1))>0 THEN GOTO 1020
1650 GOTO 1640
1660 DIM WORK(16)
1670 RANDOMIZE (VAL(RIGHT$(TIME$,2))*VAL(MID$(TIME$,4,2)))
1680 FOR I=1 TO 16
1690   SS=INT(RND*4)+((I-1) MOD 4)*4+1
1700    IF WORK(SS)=0 THEN WORK(SS)=1 : SCENE(I)=SS : ELSE GOTO 1690
1710 NEXT
1720 ERASE WORK
1730 RETURN
```

デミフォンの逆襲 PC-8801 LIST 5-5 BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
E430	:	E4	22	A0	ED	3E	6C	32	27	:	96
E438	:	E8	FB	FF	C9	3C	28	04	3D	:	50
E440	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E448	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E450	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E458	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E460	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E468	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E470	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E478	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E480	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E488	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E490	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E498	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E4A0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E4A8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E4B0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E4B8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E4C0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E4C8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E4D0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E4D8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E4E0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E4E8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E4F0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
E4F8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
SUM	:	CC	1D	9F	B6	7A	94	36	64	:	E6

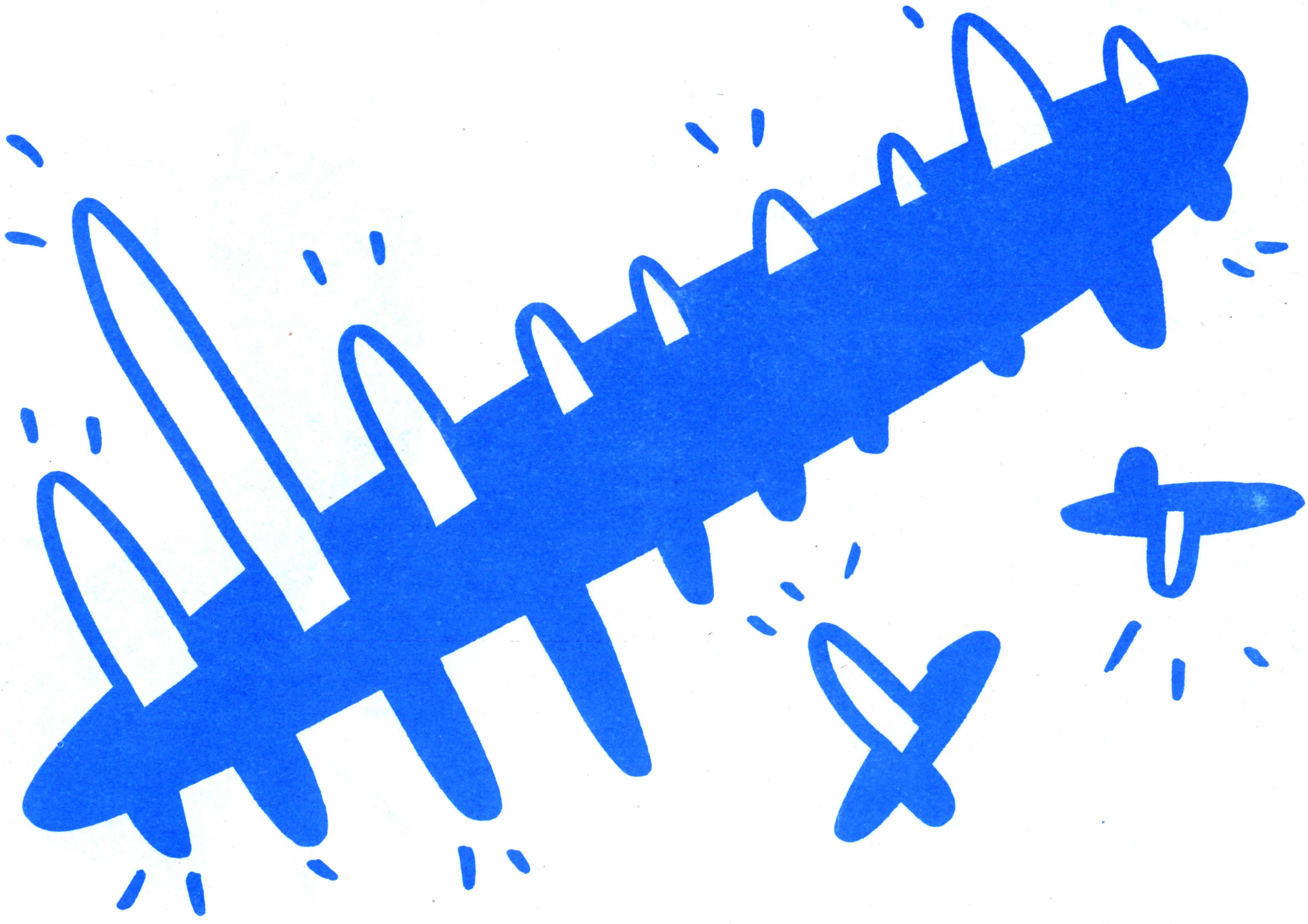
◐先月号の「私はピンボールがキライだ!!」がキライです。いかに本物らしさを出すか、そして、そのゲームにいかに、トースイするかが、プログラマ、ビーパーの真価だと思います。(ピンボール鉄)

デミフォンの逆襲

LIST 7 − I BLOCK

チェックサム　PC-8801

```
10 ' SUM
20 WIDTH 80,25:CLS
25 CLEAR,&HB7FF
30 PRINT"PRINTER (YES=1) "::A$=INPUT$(1):IF A$="1" THEN PR=1:PRINT" YES" ELSE PR
INT"NO"
40 INPUT "START ADD ";A$:A=VAL("&H"+RIGHT$("000"+A$,4)):E=A:A1=0:A2=0
50 DIM B(7):PRINT
60 Z$=" ADD    +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7    SUM":GOSUB 160
70 Z$=STRING$(36,"-"):GOSUB 160
80 C=0:B$="":A$=RIGHT$("000"+HEX$(A),4)+" : ":FOR I=0 TO 7:B=PEEK(A+I):B(I)=B(I)
+B:C=C+B:A2=A2+B:A$=A$+RIGHT$("0"+HEX$(B),2)+" "
90 NEXT:A$=A$+": "+RIGHT$("0"+HEX$(C),2)
100 Z$=A$:GOSUB 160:A=A+8:A1=(A1+1) MOD 32:IF A1>0 THEN 80
110 Z$=STRING$(36,"-"):GOSUB 160:B$=""
120 A$="SUM  : ":FOR I=0 TO 7:A$=A$+RIGHT$("0"+HEX$(B(I)),2)+" "
130 NEXT:A$=A$+": "+RIGHT$("0"+HEX$(A2),2)
140 Z$=A$:GOSUB 160:Z$="":GOSUB 160:ERASE B:DIM B(7):A2=0:GOTO 60
150 '******
160 PRINT Z$:IF PR=1 THEN LPRINT Z$:RETURN ELSE RETURN
```



●グレムリン見て来ました。パロディで一杯／　中でも、ウェルズのタイムマシンには、ホント感激しました。でも、気が付いた人少なかったみたい。一人で笑ってしまった。きゃぴきゃぴ／（ギズモうんこ）

JUICY PLANET

MSX

MEGA ORBIS

佐々木好幸

ストーリー

植民星の管理をまかされたふたりのグロリア人。200年の人工冬眠から目覚めたふたりを待っていたのは、心を持った植物"フロイデ"の攻撃だった。

ふたりからのSOSを受信した母船は、キミに救出を命じた。たった1丁の銃を手に、キミは今、激しく飛び交うフロイデのなかへひとり飛び出して行く!!

打ち込み方

MSXユーザーの諸君、お待たせしました。MSX版ジューシープラネット登場!

このプログラムは、32Kバイト以上のRAMを持つMSXマシンで動き、BASICとマシン語で組まれています。

マシン語は、&HB900番地から&HC743番地です。マシン語モニタを装備していないマシンをお持ちの方は、76ページのモニタプログラムを使ってマシン語プログラムを正確に打ちこんでください。

打ちこみ終わったら、必ずテープまたはディスクにセーブしてください。マシン語プログラムは、たった1字の誤りでも暴走することがありますから、チェックサムを十分確認しましょう。

セーブは、

〈テープ版〉
BSAVE"CAS:ファイル名",&HB900,&HC743

〈ディスク版〉
BSAVE"ファイル名",&HB900,&HC743

でOKです。

BASICプログラムも正確に打ちこんでセーブしてください。

遊び方

BASICプログラムとマシン語プログラムをロードして、RUN」とキーインしてください。タイトルが表示され、プレイヤーの人数とキーボードを使うかジョイスティックを使うか聞いてきますので、1から4までの数字を入力すればゲームスタートです。

操作は、カーソルキーまたはジョイスティックの左右でキャラクターが左右に移動、上下でスピードの加速、減速をします。スペースバーあるいはトリガーボタンを押せば弾が発射されます。

速度が速いほど燃料の消費が少なく、弾を1発打つごとに10ずつ減ります。"F"と書いてあるドラムカンには、燃料が入っているので、これに接触すると、燃料が100増加し、弾を打ったときには、10しか増えません。燃料が0になると、ゲームオーバーとなるので注意してください。

1ラウンドを終えるとボーナスポイントが加算され、次のラウンドへ進むことができます。

```
 10 REM  ********************
20 REM  **                 **
30 REM  **  JUICY PLANET   **
40 REM  **                 **
50 REM  **Copyright1984(C)**
60 REM  **                 **
70 REM  ** Y.SASAKI        **
80 REM  **        &        **
90 REM  **  TMDU COM.CLUB **
100 REM **                 **
110 REM ********************
120 CLEAR 300,&HB8FF:DEFINT A-C,F-Z
130 DEFUSR1=&HB900
140 DEFUSR2=&HB915
150 DEFUSR3=&HBA45
160 DEFUSR4=&HBA63
170 DEFUSR5=&HBB61
180 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
190 SCREEN 2,2,0:COLOR 15,0,0:CLS
200 S$=""
210 A=USR1(0)
220 DRAW"BM20,5":COLOR 9
230 PRINT#1,"  ●●● ●  ● ●●●  ●●● ●   ● "
240 DRAW"BM20,13"
250 PRINT#1,"   ●  ●  ●  ●  ●     ● ●"
260 DRAW"BM20,21"
270 PRINT#1,"   ●  ●  ●  ●  ●      ● "
280 DRAW"BM20,29"
290 PRINT#1,"●  ●  ●  ●  ●  ●      ● "
300 DRAW"BM20,37"
310 PRINT#1," ●●●   ●● ●●●  ●●●    ● "
320 DRAW"BM50,50":COLOR 3
330 PRINT#1,"oo  o    oo  o  o oo ooo"
340 DRAW"BM50,58"
350 PRINT#1,"o o o   o  o oo o o   o "
360 DRAW"BM50,66"
370 PRINT#1,"oo  o   o  o o oo ooo o "
380 DRAW"BM50,74"
390 PRINT#1,"o   o   oooo o oo o   o "
400 DRAW"BM50,82"
410 PRINT#1,"o   ooo o  o o  o ooo o "
420 LINE (96,92)-(159,111),8,BF
430 DRAW"S4A0"
440 'B
450 DRAW"BM97,94C1D15FU17RD17RUBU8U0BU7URDBD6"
460 DRAW"D2BD7DRUBU7U3BU5URDBD5D3BD7DRUBU7"
470 DRAW"U3BU5URD2BD4D3BD7DRUBU7U3BU4U2RD3BD2"
480 DRAW"D5BD5D2RU3BU3U3BU2U5FD3BD4D8EU7BU5UBRBD7D5"
490 'e
500 DRAW"BM112,98D3BU3ED6BU6EBUD9EBU9D4BD3D4"
510 DRAW"RU2BU7U2ED2BD5DBD3D2RU2BU3U2BU4U2RDBD5"
520 DRAW"D2BD3D2RU2BU3U3BU4URD2BD3D2BD4D2RU2BU4U3BU2"
530 DRAW"U2FD5BD5D2RU2BU5U5FD3BD6D2RU2BU7UBRBD8D2RU2BU3"
540 'e
550 DRAW"BM128,98D3U3ED5BD2D2RU11ED4BD3D5RU3BU7U2ED2"
560 DRAW"BD5DBD3D2RU2BU3U2BU4U2RDBD5D2BD3D2RU2BU3U3BU4"
570 DRAW"URD2BD3D2BD4D2RU2BU4U3BU2U2FD5BD5D2RU2BU5U5"
580 DRAW"FD3BD6D2RU2BU7UBRBD8D2RU2BU3"
590 'p
600 DRAW"BM144,97D12FU14ED14U14ED4UEU2ED2RU2RD2RU2RD3"
610 DRAW"FU3RD4BD3D4UHD3LU2LD2LU2"
620 DRAW"LD2LU2LD2HBM156,95D9EU7DFD3"
630 DRAW"BM160,106C8D3F2R3E2U3H2L3G2BR5L2GDFR2BM170,104"
640 COLOR 8:PRINT#1,"1984"
650 DRAW"BM0,120"
660 FOR I=1 TO 4
670 DRAW"BM+32,8":COLOR 12:PRINT#1,I;"-key";:COLOR 9:PRINT#1,INT((I+1)/2);:COLOR
 7
680 IF I<3 THEN PRINT#1,"PLAYER  "; ELSE PRINT#1,"PLAYERS ";
690 COLOR 11:IF I MOD 2=0 THEN PRINT#1,"JOYSTICK" ELSE PRINT#1,"KEYBOARD"
700 NEXT I
710 ON INTERVAL=2 GOSUB 1780
720 INTERVAL ON
730 A$=""
740 DRAW"BM30,112":COLOR 6:PRINT#1,"SELECT"
750 FOR I=1 TO 15
760 NEXT
770 IF A<>0 THEN 840
780 A$=""
790 DRAW"BM30,112":COLOR 9:PRINT#1,"SELECT"
800 FOR I=1 TO 15
810 NEXT
820 IF A<>0 THEN 840
830 GOTO 730
840 INTERVAL OFF
850 POKE &HC1D2,A
860 POKE &HC1E6,0
870 POKE &HC1E1,&H10:POKE &HC1E2,&H27
880 POKE &HC1D9,&H30:POKE &HC1DA,&H75
890 IF A<3 THEN POKE &HC1E3,0:POKE &HC1E4,0:GOTO 930
900 POKE &HC1E3,&H10:POKE &HC1E4,&H27
910 POKE &HC1DB,&H30:POKE &HC1DC,&H75
920 PL=0
```

◐去年から大学の授業科目に「情報科学」が加わって、実験でパソコンをいじっています。でも、悪戦苦闘。ゲームの方が気が楽なんだけど頑張ります。「BEEP」には期待が持てます。頑張って!!(東京都文京区・18歳の乙女)

◑「ブラック・オニキス」は面白かったけど、「ファイアー・クリスタル」はいまいちだと思う。とにかく、次回作の「アリーナ編」に期待してまっせ。(川崎市・うちだひろし・14歳)

```
930 CLS:A=USR5(0)
940 A=USR2(0):A=USR4(0)
950 FOR I=1 TO 80
960 CIRCLE (128,16),I,11,3.1415,6.2832,.25
970 NEXT I
980 FOR I=1 TO 20
990 LINE (128-I,30)-(128+I,36+I/3),11,BF
1000 LINE (128-I/2,30)-(128+I/2,36+I/3),0,BF
1010 FOR J=1 TO 50:NEXT J,I
1020 PLAY "T120V804L4C8FG8A05C04B-8GE8FCC8FG8A05C04B-8GE8FR"
1030 PLAY "T120V804L4C8FG8A05C04B-8GE8FCC8FG8A05C04B-8GE8FR"
1040 DRAW"BM105,108"
1050 PRINT#1,"READY!!"
1060 FOR I=30 TO 63
1070 PUT SPRITE 0,(120,I),14,1
1080 FOR J=0 TO 60:NEXT J,I
1090 FOR I=20 TO 1 STEP -1
1100 LINE (128-I-1,36)-(128+I+1,36+I),0,BF
1110 LINE (128-I,30)-(128+I,36+I/3),11,BF
1120 LINE (128+1-I/2,30)-(128-1+I/2,36+I/3),0,BF
1130 PUT SPRITE 0,(120,85-I),14,1
1140 NEXT
1150 LINE (127,30)-(129,36),11,BF
1160 FOR I=80 TO 1 STEP -1
1170 CIRCLE (128,16),I,0,3.1415,6.2832,.25
1180 NEXT I
1190 LINE (96,92)-(152,100),0,BF
1200 LINE (105,108)-(165,116),0,BF
1210 POKE &HC800,120
1220 POKE &HC801,84
1230 POKE &HC802,&H29
1240 POKE &HC803,127
1250 MU=1
1260 A=USR5(0)
1270 IF PLAY(1)=0 AND MU=1 THEN PLAY"T180V804L4G8.R16G8R16G16G8.R16G":MU=2
1280 IF PLAY(1)=0 AND MU=2 THEN PLAY"B8.G16B805D1604BG":MU=3
1290 IF PLAY(1)=0 AND MU=3 THEN PLAY"A8.R16A8R16A8.R16A":MU=4
1300 IF PLAY(1)=0 AND MU=4 THEN PLAY"B8.G16B8.05D1604BA":MU=1
1310 A=USR3(0)
1320 IF PEEK(&HC1E5)=&HFF THEN 1360
1330 IF PEEK(&HC1D9+PEEK(&HC1E6)*2)>10 THEN 1270
1340 IF PEEK(&HC1DA+PEEK(&HC1E6)*2)<>0 THEN 1270
1350 GOTO 1690
1360 DRAW "BM50,108":PRINT#1,"YOU ARE KILLED !!!";
1370 PLAY"R","R","R"
1380 FOR I=1 TO 2000:NEXT
1390 LINE (50,108)-(218,116),0,BF
1400 D=PEEK(&HC1E1)+PEEK(&HC1E2)*256
1410 E=PEEK(&HC1E3)+PEEK(&HC1E4)*256
1420 IF D>60000! THEN D=0
1430 IF E>60000! THEN E=0
1440 IF PL=0 AND E>20 THEN PL=1:POKE &HC1E6,1:DRAW"BM50,108":PRINT#1,"PLAYER 2":
FOR I=1 TO 500:NEXT:LINE (50,108)-(218,116),0,BF:IF E=10000 THEN CLS:GOTO 930 EL
SE 1210
1450 IF PL=1 AND D>20 THEN PL=0:POKE &HC1E6,0:DRAW"BM50,108":PRINT#1,"PLAYER 1":
FOR I=1 TO 500:NEXT:LINE (50,108)-(218,116),0,BF:GOTO 1210
1460 IF E<21 AND D<21 THEN 1480
1470 DRAW"BM50,108":PRINT#1,"PLAYER ";PL+1:FOR I=1 TO 500:NEXT:LINE (50,108)-(21
8,116),0,BF:GOTO 1210
1480 PLAY "T200V8L403A04A4.E8G4.F-8F-2RD8E8F-8F-8E8D8F-4.03B8B2"
1490 A=USR5(0)
1500 CLS:DRAW"S8BM8,50C7D8F8R8E8H4L8D4R8G4L8H4U8E4R8F4R4H8L8G
1510 DRAW"BM64,50D16R4U8R16D8R4U16H8L8G8BR4D4R16U4H4L8G4"
1520 DRAW"BM120,50D16R4U16F8E8D16R4U24G12H12D8"
1530 DRAW"BM176,50D16R24U4L20U8R20U4L20U4R20U4L24D8"
1540 DRAW"BM8,105D8F8R8E8U8H8L8G8BR4D8F4R8E4U8H4L8G4"
1550 DRAW"BM64,105D4F12E12U12L4D12G8H8U12L4D8"
1560 DRAW"BM120,105D16R24U4L20U8R20U4L20U4R20U4L24D8"
1570 DRAW"BM176,105D16R4U8R8F8R4H8E8H8L16D8BR4D4R12E4H4L12D4"
1580 E=PEEK(&HC1D7)+PEEK(&HC1D8)*256
1590 D=PEEK(&HC1D5)+PEEK(&HC1D6)*256
1600 F=PEEK(&HC1D3)+PEEK(&HC1D4)*256
1610 IF E>F THEN F=E
1620 IF D>F THEN F=D
1630 POKE &HC1D3,F MOD 256
1640 POKE &HC1D4,F ¥ 256
1650 PLAY "03A04A4.E8G4.F-8F-2RD8E8F-8F-8G8A8F-2.R"
1660 PAINT (10,50),7:PAINT (66,50),7:PAINT (122,50),7:PAINT (178,50),7
1670 PAINT (10,105),7:PAINT (66,105),7:PAINT (122,105),7:PAINT (178,105),7
1680 A=0:RUN
1690 DRAW"BM50,108":PRINT#1,"CONGLATURATION !!!"
1700 D=PEEK(&HC1E1+PEEK(&HC1E6)*2)+PEEK(&HC1E2+PEEK(&HC1E6)*2)*256
1710 E=PEEK(&HC1D5+PEEK(&HC1E6)*2)+PEEK(&HC1D6+PEEK(&HC1E6)*2)*256
1720 D=INT(D/10)
1730 FOR I=1 TO D
1740 BEEP:F=I+E:POKE  (&HC1D5+PEEK(&HC1E6)*2),F MOD 256:POKE (&HC1D6+PEEK(&HC1E6
)*2),F ¥ 256
1750 POKE  (&HC1D9+PEEK(&HC1E6)*2),&H30:POKE (&HC1DA+PEEK(&HC1E6)*2),&H75
1760 A=USR4(0):NEXT
1770 GOTO 930
1780 A$=INKEY$
1790 IF INSTR("1234",A$)<>0 THEN A=VAL(A$)
1800 RETURN
```

JUICY PLANET MSX LIST 2 ▽3 BLOCK

ADRS	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
BD00	7E	B7	28	02	3D	77	23	7D	B3
BD08	FE	7C	20	B5	18	18	36	D1	86
BD10	23	23	36	00	2B	2B	18	DD	C7
BD18	23	7E	35	FE	01	20	E7	2B	07
BD20	34	23	36	04	18	E0	23	23	CF
BD28	7E	FE	20	28	29	FE	21	28	34
BD30	29	FE	22	28	31	FE	23	28	EB
BD38	31	2B	3A	E0	C1	FE	01	20	56
BD40	3F	3E	FB	86	FE	D2	30	03	01
BD48	77	18	35	36	D1	AF	32	E0	8C
BD50	C1	23	23	77	18	2A	36	21	17
BD58	18	02	36	20	2B	2B	7E	D6	1A
BD60	08	38	13	77	18	1A	36	23	55
BD68	18	02	36	22	2B	2B	7E	C6	0C
BD70	08	38	03	77	18	0A	AF	32	BD
BD78	E0	C1	23	36	C0	23	36	00	13
BD80	3E	08	21	E7	C1	96	CB	3F	AF
BD88	5F	AF	57	3A	E6	C1	B7	28	25
BD90	14	2A	E3	C1	AF	B4	20	06	6B
BD98	7D	BB	30	02	18	1B	ED	52	DC
BDA0	22	E3	C1	18	19	2A	E1	C1	C3
BDA8	AF	B4	20	06	7D	BB	30	02	F3
BDB0	18	07	ED	52	22	E1	C1	18	3A
BDB8	05	3E	FF	32	E5	C1	C9	3A	1D
BDC0	E0	C1	FE	01	C2	81	BE	21	C2
BDC8	05	C8	7E	FE	56	38	14	FE	E9
BDD0	5F	30	10	3A	7C	C8	2B	96	DE
BDD8	FE	0B	30	06	FE	F5	30	02	64
BDE0	18	0D	23	23	23	23	23	7D	51
BDE8	FE	7D	20	DE	C3	81	BE	11	8C
BDF0	7E	C8	23	23	7E	FE	27	20	4F
BDF8	1E	E5	F5	06	00	0E	14	3A	5A
SUM	75	3F	CC	71	E2	CF	E2	51	D5

ADRS	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
BE00	E6	C1	B7	20	09	2A	E1	C1	53
BE08	09	22	E1	C1	18	07	2A	E3	F9
BE10	C1	09	22	E3	C1	F1	E1	36	98
BE18	24	23	36	04	2B	2B	2B	E5	E7
BE20	21	ED	C1	B7	28	0B	23	23	FF
BE28	23	23	23	23	23	23	3D	18	27
BE30	F2	7E	FE	01	20	03	3E	17	E7
BE38	12	FE	02	20	03	3E	18	12	9D
BE40	FE	03	20	03	3E	19	12	FE	8B
BE48	05	20	03	3E	1A	12	FE	0A	9A
BE50	20	03	3E	1B	12	FE	14	20	C0
BE58	03	3E	1C	12	13	3E	0A	12	DC
BE60	16	00	5E	3A	E6	C1	B7	20	2C
BE68	0A	2A	D5	C1	19	22	D5	C1	9B
BE70	E1	18	08	2A	D7	C1	19	22	FE
BE78	D7	C1	E1	CD	03	C1	C3	E2	AF
BE80	BD	21	05	C8	7E	FE	48	38	A7
BE88	14	FE	60	30	10	3A	00	C8	B4
BE90	2B	96	FE	0B	30	06	FE	F5	F3
BE98	30	02	18	0B	23	23	23	23	E1
BEA0	23	7D	FE	7D	20	DE	C9	23	05
BEA8	23	7E	FE	27	28	12	FE	26	24
BEB0	28	0E	FE	25	28	0A	FE	24	AD
BEB8	28	06	3E	FF	32	E5	C1	C9	0C
BEC0	2B	3E	D1	77	AF	23	23	77	1D
BEC8	3A	E6	C1	B7	20	0C	2A	E1	CF
BED0	C1	11	64	00	19	22	E1	C1	13
BED8	18	0A	2A	E3	C1	11	64	00	65
BEE0	19	22	E3	C1	CD	3C	C1	C9	72
BEE8	CD	75	C1	E6	10	CA	55	BF	D7
BEF0	CD	75	C1	E6	20	28	5E	CD	5C
BEF8	75	C1	E6	04	28	57	CD	75	E1
SUM	42	D4	8B	9B	22	AF	25	73	A5

JUICY PLANET MSX LIST 2 ▽2 BLOCK

ADRS	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
BB00	1A	CD	4D	00	23	13	1A	CD	51
BB08	4D	00	23	13	1A	CD	4D	00	B7
BB10	23	13	2A	E7	C1	CD	8F	C0	24
BB18	23	23	23	EB	21	2E	18	1A	D5
BB20	CD	4D	00	23	13	1A	CD	4D	84
BB28	00	3A	E6	C1	B7	20	05	2A	E7
BB30	E1	C1	18	03	2A	E3	C1	CD	58
BB38	8F	C0	EB	21	36	18	1A	CD	90
BB40	4D	00	23	13	1A	CD	4D	00	B7
BB48	23	13	1A	CD	4D	00	23	13	A0
BB50	1A	CD	4D	00	23	13	1A	CD	51
BB58	4D	00	23	13	E1	D1	C1	F1	E7
BB60	C9	F5	E5	21	00	C8	36	78	3A
BB68	23	36	54	23	36	29	23	36	88
BB70	7F	23	36	00	7D	FE	7F	20	F2
BB78	F8	AF	32	E0	C1	32	E5	C1	52
BB80	E1	F1	C9	3A	D2	C1	FE	04	6A
BB88	20	04	3E	02	18	09	FE	02	85
BB90	20	04	3E	01	18	01	AF	CD	F8
BB98	D5	00	21	DD	C1	11	DE	C1	44
BBA0	FE	00	20	07	36	00	EB	36	7C
BBA8	00	18	51	FE	01	20	07	36	C5
BBB0	FF	EB	36	00	18	46	FE	02	7E
BBB8	20	14	36	FF	EB	3A	DF	C1	2E
BBC0	FE	01	28	06	3C	32	DF	C1	3B
BBC8	18	32	36	04	18	2E	FE	03	CB
BBD0	20	14	36	00	EB	3A	DF	C1	2F
BBD8	FE	01	28	06	3C	32	DF	C1	3B
BBE0	18	1A	36	04	18	16	FE	04	9C
BBE8	20	14	36	01	EB	3A	DF	C1	30
BBF0	FE	01	28	06	3C	32	DF	C1	3B
BBF8	18	02	36	04	18	51	FE	05	C0
SUM	B9	71	BD	41	F7	FD	70	AC	38

ADRS	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
BC00	20	07	36	01	EB	36	00	18	97
BC08	46	FE	06	20	14	36	01	EB	A0
BC10	3A	DF	C1	FE	FF	28	06	3D	42
BC18	32	DF	C1	18	32	36	FC	18	66
BC20	2E	FE	07	20	14	36	00	EB	88
BC28	3A	DF	C1	FE	FF	28	06	3D	42
BC30	32	DF	C1	18	1A	36	FC	18	4E
BC38	16	FE	08	20	12	36	FF	EB	6E
BC40	3A	DF	C1	FE	FF	28	06	3D	42
BC48	32	DF	C1	18	02	36	FC	3A	58
BC50	E0	C1	FE	01	28	12	3A	D2	E6
BC58	C1	FE	02	28	05	FE	04	28	18
BC60	01	AF	CD	D8	00	32	E0	C1	28
BC68	C9	3A	E6	C1	B7	28	10	2A	C3
BC70	DB	C1	3A	E7	C1	5F	AF	57	E3
BC78	ED	52	22	DB	C1	18	0E	2A	4D
BC80	D9	C1	3A	E7	C1	5F	AF	57	E1
BC88	ED	52	22	D9	C1	21	00	C8	E4
BC90	3A	DE	C1	86	FE	0C	30	02	9B
BC98	18	05	FE	F0	30	01	77	23	D6
BCA0	36	54	3A	E7	C1	11	DD	C1	1B
BCA8	EB	86	EB	FE	01	38	07	FE	98
BCB0	08	30	03	32	E7	C1	23	3A	72
BCB8	DF	C1	C6	29	77	23	36	02	61
BCC0	23	23	23	23	7E	B7	28	3E	27
BCC8	2B	7E	01	EB	C1	B7	28	0B	40
BCD0	03	03	03	03	03	03	03	03	18
BCD8	3D	18	F2	2B	2B	0A	86	77	A4
BCE0	23	03	0A	B7	28	04	ED	44	44
BCE8	86	77	3A	E7	C1	ED	44	86	96
BCF0	FE	D2	30	1A	77	23	7E	FE	30
BCF8	24	28	1D	FE	25	28	19	23	F0
SUM	9A	E7	93	8F	98	44	25	4D	F1

JUICY PLANET MSX LIST 2 ▽1 BLOCK

ADRS	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
B900	F5	C5	D5	E5	21	43	C3	11	AC
B908	00	38	01	00	04	CD	5C	00	66
B910	E1	D1	C1	F1	C9	F5	C5	D5	BC
B918	E5	11	00	18	21	05	BA	7E	6C
B920	EB	CD	4D	00	23	EB	23	7B	B1
B928	FE	40	20	F3	AF	32	B9	FC	E7
B930	32	B7	FC	3E	07	32	E9	F3	38
B938	CD	62	00	3E	53	CD	8D	00	1A
B940	3E	43	CD	8D	00	3E	4F	CD	35
B948	8D	00	3E	52	CD	8D	00	3E	B5
B950	45	CD	8D	00	3E	2D	CD	8D	64
B958	00	3E	48	CD	8D	00	3E	49	67
B960	CD	8D	00	3E	2A	CD	8D	00	1C
B968	3E	31	CD	8D	00	3E	50	CD	24
B970	8D	00	3E	32	CD	8D	00	3E	95
B978	47	CD	8D	00	3E	48	CD	8D	81
B980	00	3E	54	CD	8D	00	3E	44	6E
B988	CD	8D	00	3E	46	CD	8D	00	38
B990	3E	55	CD	8D	00	3E	4C	CD	44
B998	8D	00	3E	EA	CD	8D	00	3E	4D
B9A0	F4	CD	8D	00	3E	E0	CD	8D	C6
B9A8	00	3E	96	CD	8D	00	3E	9B	07
B9B0	CD	8D	00	3E	0F	32	E9	F3	B5
B9B8	CD	62	00	AF	32	B7	FC	3E	01
B9C0	08	32	B9	FC	3E	20	CD	8D	A7
B9C8	00	3E	80	32	B7	FC	3E	30	11
B9D0	CD	8D	00	3E	31	CD	8D	00	23
B9D8	3E	32	CD	8D	00	3E	33	CD	08
B9E0	8D	00	3E	34	CD	8D	00	3E	97
B9E8	35	CD	8D	00	3E	36	CD	8D	5D
B9F0	00	3E	37	CD	8D	00	3E	38	45
B9F8	CD	8D	00	3E	39	CD	8D	00	2B
SUM	5A	BF	02	7A	AB	16	5E	7C	30

ADRS	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
BA00	E1	D1	C1	F1	C9	20	09	0A	60
BA08	05	20	20	20	20	20	30	20	F5
BA10	06	07	05	08	20	20	20	20	9A
BA18	20	30	20	15	16	17	31	30	13
BA20	30	30	30	20	20	20	0B	0A	05
BA28	05	20	20	20	20	20	30	20	F5
BA30	13	14	17	30	31	20	20	10	EF
BA38	11	04	12	32	33	34	35	36	2B
BA40	20	20	20	20	20	F5	C5	D5	2F
BA48	E5	CD	83	BB	CD	69	BC	CD	AF
BA50	99	C1	CD	BF	BD	CD	E8	BE	16
BA58	CD	41	C0	CD	63	BA	E1	D1	6A
BA60	C1	F1	C9	F5	C5	D5	E5	2A	19
BA68	D5	C1	CD	8F	C0	EB	21	04	C2
BA70	18	1A	CD	4D	00	23	13	1A	9C
BA78	CD	4D	00	23	13	1A	CD	4D	84
BA80	00	23	13	1A	CD	4D	00	23	8D
BA88	13	1A	CD	4D	00	23	13	2A	A7
BA90	D3	C1	CD	8F	C0	EB	21	0F	CB
BA98	18	1A	CD	4D	00	23	13	1A	9C
BAA0	CD	4D	00	23	13	1A	CD	4D	84
BAA8	00	23	13	1A	CD	4D	00	23	8D
BAB0	13	1A	CD	4D	00	23	13	3A	B7
BAB8	E6	C1	B7	20	05	2A	D9	C1	47
BAC0	18	03	2A	DB	C1	CD	8F	C0	FD
BAC8	EB	21	19	18	1A	CD	4D	00	71
BAD0	23	13	1A	CD	4D	00	23	13	A0
BAD8	1A	CD	4D	00	23	13	1A	CD	51
BAE0	4D	00	23	13	1A	CD	4D	00	B7
BAE8	23	13	2A	D7	C1	CD	8F	C0	14
BAF0	EB	21	24	18	1A	CD	4D	00	7C
BAF8	23	13	1A	CD	4D	00	23	13	A0
SUM	CD	46	58	A7	67	33	AF	04	5F

◐「ゴーストバスターズ」見ました。P社から頻繁に出される映画ネタソフトのつまらなさは極致ですが、決してモトが悪いわけじゃないことがわかりました。（杉並区・ギズモ♡）

◑「リングの上は大さわぎ」スゴいですネ〃 私はワユーザーで、こんなゲームが出るのを待っていたんですョ。来週の修学旅行では、たぶん「ふとんの上は大さわぎ」なんちゃって〃（練馬のブルドーザー・山口）

JUICY PLANET MSX LIST 2 ▼6 BLOCK

ADRS	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C300	00	00	00	08	00	00	06	0A	18
C308	00	00	00	00	01	00	07	06	0E
C310	00	00	00	00	01	00	08	08	11
C318	00	00	00	00	01	00	09	09	13
C320	00	00	00	00	01	00	18	0B	24
C328	00	00	00	00	00	00	00	0F	0F
C330	00	00	00	00	00	00	01	0F	10
C338	00	00	00	00	00	00	02	0F	11
C340	00	00	00	1F	27	47	43	83	53
C348	83	E1	F9	FF	21	0C	1E	02	A9
C350	03	FD	0F	00	E0	D8	84	82	CD
C358	06	0F	3F	FF	08	00	F0	FF	4A
C360	F0	FC	53	07	1F	23	43	C1	8C
C368	E1	F9	FF	20	21	13	0B	01	39
C370	01	02	02	E0	F8	C4	C2	83	E6
C378	87	9F	FF	04	84	C8	D0	80	C5
C380	80	40	40	00	07	1B	21	41	84
C388	60	F0	FC	FF	10	00	0F	FF	69
C390	0F	3F	CA	F8	E4	E2	C2	C1	59
C398	C1	87	9F	FF	84	30	78	40	52
C3A0	C0	BF	F0	00	00	00	00	00	6F
C3A8	10	34	7A	31	10	00	00	00	FF
C3B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
C3B8	00	45	AB	11	00	00	00	00	01
C3C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
C3C8	10	34	7A	31	10	00	00	00	FF
C3D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
C3D8	00	45	AB	11	00	00	00	00	01
C3E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
C3E8	00	A2	D5	88	00	00	00	00	FF
C3F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
C3F8	08	2C	5E	8C	08	00	00	00	26
SUM	7D	F8	AC	BE	97	1A	58	65	4D

ADRS	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C400	00	00	00	00	00	00	00	00	00
C408	00	A2	D5	88	00	00	00	00	FF
C410	00	00	00	00	00	00	00	00	00
C418	08	2C	5E	8C	08	00	00	00	26
C420	00	00	00	00	00	00	01	0A	0B
C428	05	0F	15	0F	17	03	0A	05	61
C430	00	00	00	00	00	00	40	90	D0
C438	A0	68	B0	E8	70	A0	50	40	40
C440	00	00	00	00	00	04	01	28	2D
C448	05	2F	13	07	1B	07	12	05	87
C450	0C	00	00	00	00	20	48	B0	24
C458	54	C0	F4	C8	E8	44	B0	08	B4
C460	A0	00	00	44	10	02	95	1E	A9
C468	A7	1B	2F	17	5F	8D	0B	10	0F
C470	42	00	24	84	20	08	61	D2	45
C478	A0	F9	EC	F0	AA	C8	61	84	CC
C480	20	01	44	10	31	11	11	11	D9
C488	11	11	11	38	00	00	00	00	6B
C490	00	00	00	C0	20	20	20	20	40
C498	20	20	20	C0	00	00	00	00	20
C4A0	00	00	00	0C	14	22	42	02	86
C4A8	04	18	21	41	81	F8	00	00	F7
C4B0	00	00	00	18	24	44	44	88	4C
C4B8	88	90	10	20	20	C0	00	00	28
C4C0	00	00	00	0E	11	01	02	02	24
C4C8	3C	04	04	08	88	91	71	00	D6
C4D0	00	00	00	00	0E	12	12	22	54
C4D8	24	44	48	88	90	10	E0	00	B8
C4E0	00	00	00	00	00	00	3F	11	50
C4E8	10	10	10	10	1C	22	01	01	80
C4F0	01	22	1C	00	00	00	18	24	7B
C4F8	24	42	42	42	42	42	42	42	F2
SUM	AD	DE	9E	E6	8A	D8	BE	9F	CE

JUICY PLANET MSX LIST 2 ▼5 BLOCK

ADRS	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C100	00	00	00	3E	04	1E	00	CD	2D
C108	93	00	3E	05	1E	09	CD	93	5D
C110	00	3E	06	1E	14	CD	93	00	D6
C118	3E	07	1E	1C	CD	93	00	3E	1D
C120	0A	1E	10	CD	93	00	3E	0B	E1
C128	1E	00	CD	93	00	3E	0C	1E	E6
C130	64	CD	93	00	3E	0D	1E	00	2D
C138	CD	93	00	C9	3E	04	1E	C8	51
C140	CD	93	00	3E	05	1E	00	CD	8E
C148	93	00	3E	06	1E	0F	CD	93	64
C150	00	3E	07	1E	1C	CD	93	00	DF
C158	3E	0A	1E	10	CD	93	00	3E	14
C160	0B	1E	00	CD	93	00	3E	0C	D3
C168	1E	3C	CD	93	00	3E	0D	1E	23
C170	03	CD	93	00	C9	E5	ED	5F	5D
C178	67	3A	9E	FC	6F	3A	E9	C1	8E
C180	87	84	87	85	87	84	85	21	C8
C188	E9	C1	96	07	87	87	86	87	62
C190	86	86	86	07	32	E9	C1	E1	56
C198	C9	3A	E0	C1	FE	01	20	2A	ED
C1A0	3A	EA	C1	B7	28	24	3C	FE	22
C1A8	FE	28	1F	32	EA	C1	5F	3E	BF
C1B0	04	CD	93	00	1E	00	3E	05	C5
C1B8	CD	93	00	1E	38	3E	07	CD	C8
C1C0	93	00	1E	08	3E	0A	CD	93	61
C1C8	00	C9	1E	00	3E	0A	CD	93	8F
C1D0	00	C9	01	D0	07	00	00	00	A1
C1D8	00	10	27	10	27	00	00	00	6E
C1E0	00	30	75	30	75	00	00	01	4B
C1E8	00	E5	00	04	06	0A	10	08	11
C1F0	00	00	00	FC	06	0A	10	08	24
C1F8	00	00	98	DF	5B	5C	C7	5B	50
SUM	B6	2D	9A	C6	15	5C	B4	CA	32

ADRS	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C200	00	00	00	FA	02	05	13	02	16
C208	00	00	00	00	01	01	16	0A	22
C210	00	00	00	00	04	01	16	0A	25
C218	00	00	00	04	FC	02	16	0B	23
C220	00	00	00	FC	FC	02	16	0B	1B
C228	00	00	00	02	01	03	14	09	23
C230	00	00	00	FE	01	03	14	09	1F
C238	00	00	00	02	04	0A	15	0A	2F
C240	00	00	00	FE	04	0A	15	0A	2B
C248	00	00	00	04	01	05	17	03	24
C250	00	00	00	FC	01	05	17	03	1C
C258	00	00	00	00	02	0A	11	0D	2A
C260	00	00	00	FC	02	14	19	0E	39
C268	00	00	00	04	02	14	19	0E	41
C270	00	00	00	FC	FA	14	19	0E	31
C278	00	00	00	04	FA	14	19	0E	39
C280	00	00	00	00	04	14	12	09	33
C288	00	00	00	FE	04	0A	1A	06	2C
C290	00	00	00	02	04	0A	1A	06	30
C298	00	00	00	00	01	14	1C	05	36
C2A0	00	00	00	00	14	00	0A	04	22
C2A8	00	00	00	00	14	00	0B	04	23
C2B0	00	00	00	00	14	00	0C	04	24
C2B8	00	00	00	00	14	00	0D	04	25
C2C0	00	00	00	00	14	00	0E	07	29
C2C8	00	00	00	00	14	00	0F	07	2A
C2D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
C2D8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
C2E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
C2E8	00	00	00	F8	00	00	03	0B	06
C2F0	00	00	00	F8	00	00	04	0A	06
C2F8	00	00	00	08	00	00	05	0B	18
SUM	00	00	00	F2	8A	C5	19	F5	4F

JUICY PLANET MSX LIST 2 ▼4 BLOCK

ADRS	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
BF00	C1	E6	02	28	50	3A	E6	C1	02
BF08	B7	28	06	ED	5B	DB	C1	18	E1
BF10	04	ED	5B	D9	C1	B2	CB	27	8A
BF18	57	CD	75	C1	BA	DA	55	BF	02
BF20	21	00	C8	23	23	23	7E	B7	87
BF28	28	08	23	7D	FE	7C	28	25	97
BF30	18	F1	CD	75	C1	2B	2B	2B	8D
BF38	77	23	36	BE	23	CD	75	C1	B4
BF40	E6	F0	0F	0F	0F	0F	FE	0F	1F
BF48	28	06	77	23	36	7F	18	05	9A
BF50	36	13	23	36	7F	21	00	C8	0A
BF58	23	23	7E	FE	0E	28	0D	FE	03
BF60	13	28	3D	23	23	7D	FE	7C	B5
BF68	20	EE	18	68	5F	CD	75	C1	F0
BF70	E6	F0	20	60	1C	73	16	03	FE
BF78	2B	46	2B	4E	21	00	C8	23	F6
BF80	23	23	7E	B7	28	08	23	7D	4B
BF88	FE	7C	20	F3	18	46	36	7F	A0
BF90	2B	1C	73	2B	70	2B	71	15	06
BF98	28	3A	23	23	23	23	18	DF	E5
BFA0	5F	CD	75	C1	E6	1F	20	2C	B3
BFA8	1C	73	2B	46	2B	4E	21	00	9A
BFB0	C8	16	02	23	23	23	7E	B7	7E
BFB8	28	08	23	7D	FE	7C	20	F3	5D
BFC0	18	12	36	7F	2B	1C	73	2B	C4
BFC8	70	2B	71	15	28	06	23	23	95
BFD0	23	23	18	DF	21	E0	C1	7E	7D
BFD8	FE	FF	20	3E	3A	DF	C1	B7	EC
BFE0	28	38	3E	60	32	EA	C1	36	11
BFE8	01	21	00	C8	7E	21	7C	C8	CD
BFF0	77	23	36	5A	23	3A	DF	C1	27
BFF8	C6	22	77	23	36	7F	3A	E6	57
SUM	44	AC	50	16	78	19	B0	B2	49

ADRS	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	SUM
C000	C1	B7	20	0C	2A	E1	C1	11	81
C008	F6	FF	19	22	E1	C1	18	0A	F4
C010	2A	E3	C1	11	F6	FF	19	22	0F
C018	E3	C1	CD	75	C1	E6	FA	20	A7
C020	1F	21	00	C8	23	23	23	7E	EF
C028	B7	28	08	23	7D	FE	7C	20	21
C030	F3	18	0D	36	7F	2B	36	27	55
C038	2B	36	BE	2B	CD	75	C1	77	C4
C040	C9	21	00	1B	11	00	C8	13	F1
C048	13	13	1A	B7	28	05	1B	1B	5A
C050	1A	18	04	1B	1B	3E	D1	CD	48
C058	4D	00	23	1B	1A	CD	4D	00	BF
C060	23	13	13	1A	01	EB	C1	B7	C7
C068	28	0B	03	03	03	03	03	03	45
C070	03	03	3D	18	F2	03	03	03	56
C078	0A	CB	27	CB	27	CD	4D	00	08
C080	23	03	0A	CD	4D	00	13	13	70
C088	23	7D	FE	80	20	B9	C9	F5	B5
C090	C5	D5	06	01	22	EA	C0	21	8E
C098	FB	C0	11	EC	C0	3E	05	CD	88
C0A0	D5	C0	C5	F5	E5	EB	4E	23	90
C0A8	46	C5	23	E3	EB	2A	EA	C0	D0
C0B0	06	2F	04	7D	93	6F	7C	9A	CE
C0B8	67	30	F7	19	22	EA	C0	D1	44
C0C0	E1	70	23	F1	C1	3D	20	D7	5A
C0C8	CD	D5	C0	77	D1	C1	F1	2B	87
C0D0	2B	2B	2B	2B	C9	05	20	08	A2
C0D8	36	2E	22	E8	C0	23	48	C9	62
C0E0	0D	C0	36	2C	23	0E	03	C9	2C
C0E8	00	00	00	00	10	27	E8	03	22
C0F0	64	00	0A	00	01	00	00	00	6F
C0F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SUM	61	80	C7	57	5C	C0	10	34	5F

★グロリア連邦技術開発部では、あなたのデザインした宇宙船や武器などのイラストを募集しています。4・5号で発表しますのでドシドシ応募して下さい。（編集室）

JUICY PLANET MSX LIST 27 BLOCK

ADRS		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
C500	:	24	24	18	7C	CD	8D	CD	4D	:	50
C508	:	4D	4D	4D	4D	4D	4D	4D	CD	:	E8
C510	:	85	85	FC	C6	29	29	29	29	:	70
C518	:	29	29	29	29	29	29	29	29	:	48
C520	:	29	29	C6	38	7D	6D	CD	CD	:	D4
C528	:	19	39	31	61	61	C1	C1	FD	:	C4
C530	:	FC	00	00	C6	29	29	29	29	:	66
C538	:	29	29	29	29	29	29	29	29	:	48
C540	:	C6	00	00	01	00	00	1C	3F	:	22
C548	:	7B	7C	FF	FF	FF	FF	7F	7F	:	F1
C550	:	3F	1F	07	80	60	80	9C	7E	:	DF
C558	:	EF	1C	F8	F8	F8	F8	F8	FC	:	DF
C560	:	FE	FC	F0	00	03	07	00	0D	:	01
C568	:	1D	1E	0D	33	7B	79	16	6E	:	F3
C570	:	EF	F6	60	18	06	0A	C9	F0	:	26
C578	:	E0	D8	3C	BC	D8	A6	36	EC	:	50
C580	:	60	00	00	03	0F	1F	3F	37	:	07
C588	:	6F	6F	4F	DF	9F	9F	8F	87	:	60
C590	:	86	4D	38	00	C0	F0	F8	FC	:	AF
C598	:	FC	FE	FE	FF	BF	BF	7F	7E	:	72
C5A0	:	FE	FC	F0	00	00	00	00	07	:	F1
C5A8	:	1C	39	33	66	4C	58	59	37	:	22
C5B0	:	3E	18	07	00	40	38	04	C7	:	A0
C5B8	:	34	D8	B8	2C	64	E4	CC	18	:	1C
C5C0	:	38	F0	C0	00	00	00	00	01	:	E9
C5C8	:	02	04	04	08	08	38	7C	FE	:	CC
C5D0	:	FA	64	38	40	20	78	C0	80	:	AE
C5D8	:	40	40	20	20	20	70	F8	E8	:	30
C5E0	:	50	00	00	03	0F	1F	1E	3C	:	DB
C5E8	:	3C	38	38	38	38	38	3C	1C	:	AC
C5F0	:	1E	0F	03	C0	F0	F8	78	3C	:	8C
C5F8	:	3C	1C	1C	1C	1C	1C	3C	38	:	3C
SUM	:	16	23	1B	B1	07	BF	40	9F	:	AA

ADRS		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
C600	:	78	F0	C0	03	00	02	06	1F	:	52
C608	:	3F	3B	37	67	6E	CE	1C	1D	:	8D
C610	:	3B	73	66	E0	80	A0	30	F8	:	3C
C618	:	78	3C	5C	5C	4E	EE	EE	CE	:	64

JUICY PLANET MSX LIST 28 BLOCK

ADRS		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
C620	:	CC	8C	08	02	01	00	00	07	:	6A
C628	:	1E	35	2B	4D	7A	57	6B	3C	:	43
C630	:	3B	1E	07	00	80	F0	80	E0	:	30
C638	:	F8	54	AC	76	EA	4A	B6	B4	:	0C
C640	:	6C	D8	E0	00	01	03	07	0E	:	3D
C648	:	1E	3C	79	F1	E4	E6	FF	7F	:	0C
C650	:	7F	3F	0E	E0	98	84	82	C2	:	0C
C658	:	61	31	9F	CE	FC	78	F0	E0	:	43
C660	:	C0	80	00	00	00	00	00	01	:	41
C668	:	07	07	0F	0F	06	07	01	00	:	3A
C670	:	00	00	00	00	00	00	00	80	:	80
C678	:	E0	A0	B0	30	20	E0	80	00	:	E0
C680	:	00	00	00	1C	13	30	38	78	:	0F
C688	:	7C	7C	7C	FE	EE	7E	77	33	:	88
C690	:	39	1D	0E	00	00	C0	30	08	:	5C
C698	:	04	02	72	79	79	39	19	01	:	BD
C6A0	:	81	C2	7C	E5	5E	23	56	7A	:	F5
C6A8	:	B3	C4	94	39	E1	D1	73	23	:	8C
C6B0	:	72	2A	07	40	CD	8A	30	C1	:	2B
C6B8	:	D1	E1	21	CC	02	E5	D5	C5	:	20
C6C0	:	C9	E5	37	03	06	07	22	51	:	68
C6C8	:	4C	43	46	4C	88	0C	06	33	:	EE
C6D0	:	4C	40	C0	E2	B1	F2	24	C4	:	B9
C6D8	:	98	60	30	18	08	18	30	60	:	F0
C6E0	:	90	08	07	38	FE	3B	CA	CD	:	A7
C6E8	:	38	FE	2C	CA	A5	38	78	FE	:	7F
C6F0	:	20	CA	A5	38	FE	09	C4	CD	:	5F
C6F8	:	04	C3	A5	38	E3	23	23	5E	:	2B
SUM	:	AD	3F	82	C1	13	81	45	FE	:	06

ADRS		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
C700	:	23	56	EB	CD	88	3A	E3	B7	:	8D
C708	:	CA	EA	38	B9	CA	EA	38	DA	:	6B
C710	:	EA	38	36	00	2B	0C	C3	DC	:	2E
C718	:	38	36	00	2B	CD	2E	30	E1	:	A5
C720	:	C1	CD	88	3A	E5	2A	16	40	:	B5
C728	:	E5	C5	4F	06	00	09	22	16	:	40
C730	:	40	C1	2A	0B	40	E5	21	CC	:	48
C738	:	02	E5	11	11	39	D5	C5	C9	:	A5
C740	:	CD	F9	34	00	00	00	00	00	:	FA
C748	:	00	00	00	00	00	00	C0	00	:	00

MSX用マシン語モニタ

メニュー

プログラムを実行させると、メニュー画面になります。ここで、これからやりたいことを選ぶわけです。チェックサムをとりたいときには1を、マシン語の入力をしたいときには2を、モニタプログラムの実行を終了するときには3を、それぞれ選んでください。

チェックサム

チェックサムは、横8バイトを加算した答えの下1バイトを表示します。アドレスは、計算に含めません。

スタートアドレスとエンドアドレスをたずねてくるので、それぞれ入力してください。このとき注意すべきことは、必ず2バイトの16進数で入力することと、入力されたアドレスの最下位のけたが、0か8に丸められるということです。たとえばC5FAと入力すると、チェックサムはC5F8番地から計算を始めます。

あとはマシンがサムを計算して表示してくれますので、のんびりチェックしてください。すべての表示が終了すると、キー入力待ちになるのでここでスペースキーを押せばメニューに戻ります。

入力モニタ

マシン語を入力するとき使います。入力開始アドレスをたずねてきたら16進数で入力してください。チェックサムのときと同様に最下位を0か8に丸めてしまいます。

アドレスを入力すると入力モードになり8バイトの内容とサムが表示されます。そこでHEXコードを入力してやります。8バイト入力し終ったらリターンキーを押せば、次のアドレスに移れます。8バイトすべて入力しなくても途中でリターンキーを押せば、次のアドレスに移れます。現在入力している行の範囲内でなら自由にスクリーンエディットできるので、1行入力してサムが違っていたらカーソルを動かして、修正することが可能です。すべての入力が終ったらESCキーを押してください。メニューへ戻ります。

注意点

アドレスの最下位を0か8に丸めることと、4ケタ必ず入力することに注意してください。なお、キー入力待ちの状態でESCキーを押せば、必ずメニューへ戻れます。アドレス指定を間違えたときなどに使ってください。

★アミューズメントゲーム係では、みんなが知らない隠れキャラや必勝法、キャラのおもしろ場面ベスト10の情報を集めています。心あたりある方、電話か郵送で連絡を！(編集室)

```
1000 '****************************
1010 '*                          *
1020 '* MONITOR PROGRAM Ver 1.4 *
1030 '*                          *
1040 '*  programmed by T.Ukita   *
1050 '*                          *
1060 '****************************
1070 ' initialize
1080 SCREEN 0:COLOR 15,4,4:WIDTH 37:KEY OFF:CLEAR 20,&H8FFF:DEFINT A-Z:DEF FNHX$
(X!,Y)=RIGHT$("000"+HEX$(X!),Y):DIM DA(16),PD$(1)
1090 CB=32:PD$(0)="ADRS : +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 : SUM":PD$(1)="---------------
---------------------"
1100 CLS:LOCATE 6,11:LINEINPUT "Print out ヲ シマスカ ? [Y/N] ";D$:PF%=0:IF D$="y" OR
 D$="Y" THEN PF%=1
1110 ' menu
1120 CLS:LOCATE 3,5:PRINT "MONITOR PROGRAM FOR MSX Ver 1.4"
1130 RESTORE 1180:READ MC:FOR P=0 TO MC-1:READ D$:LOCATE 6,8+P*2:PRINT P+1;"....
. ";D$:NEXT
1140 LOCATE 15,20:PRINT "Command No.:";:CM$=INPUT$(1):CM=ASC(CM$)-48:IF CM<1 OR
CM>MC THEN 1140 ELSE PRINT CM$:ON CM GOSUB 1200,1280
1150 IF CM=MC THEN CLS:END ELSE IF CM=1 THEN GOSUB 1590
1160 GOTO 1120
1170 ' menu data
1180 DATA 3,CHECK SUM,INPUT MONITOR,END
1190 ' check sum
1200 CLS:C=0:SU!=0:FOR P=0 TO 16:DA(P)=0:NEXT
1210 ME$="start":GOSUB 1530:IF K=27 THEN RETURN ELSE SA!=INT(AD!/8)*8
1220 ME$="end  ":GOSUB 1530:IF K=27 THEN RETURN ELSE EA!=INT(AD!/8)*8
1230 FOR AD!=SA! TO EA! STEP 8:K$=INKEY$:IF K$=CHR$(27) THEN AD!=EA!:GOTO 1260
1240 IF C=0 THEN GOSUB 1670
1250 GOSUB 1620:C=C+1:IF C=CB THEN GOSUB 1700:C=0
1260 NEXT:RETURN
1270 ' input monitor
1280 CLS
1290 ME$="start":GOSUB 1530:IF K=27 THEN RETURN ELSE AD!=INT(AD!/8)*8
1300 C=0:KF=1:XR=29:XL=7
1310 IF C=0 THEN PRINT:PRINT PD$(0):PRINT PD$(1)
1320 GOSUB 1620:X=7:Y=CSRLIN-1:C=C+1:IF C=CB THEN C=0
1330 GOSUB 1410:IF K=27 THEN RETURN ELSE IF K=13 THEN 1380
1340 P=(X-7)¥3:IF (X-7) MOD 3=0 THEN XX=1 ELSE XX=2
1350 D$=FNHX$(DA(P),2):MID$(D$,XX,1)=K$:DA(P)=VAL("&H"+D$):POKE AD!+P,DA(P)
1360 GOSUB 1660:LOCATE 33,Y:PRINT FNHX$(DA(8),2):X=X+XX:IF X>XR THEN X=XR
1370 GOTO 1330
1380 AD!=AD!+8:IF AD!>65535! THEN AD!=AD!-65536!
1390 PRINT:GOTO 1310
1400 ' keyin
1410 LOCATE X,Y:K$=INPUT$(1):K=ASC(K$):IF K=13 OR K=27 THEN RETURN
1420 IF K=28 OR K=29 THEN GOSUB 1470:GOTO 1410
1430 IF (K>47 AND K<58) OR (K>64 AND K<71) THEN 1460
1440 IF K>96 AND K<103 THEN K=K-32:GOTO 1460
1450 GOTO 1410
1460 K$=CHR$(K):PRINT K$;:RETURN
1470 IF KF=0 THEN IF K=28 THEN XX=1:GOTO 1500 ELSE XX=-1:GOTO 1500
1480 IF K=28 THEN IF (X-7) MOD 3=0 THEN XX=1:GOTO 1500 ELSE XX=2:GOTO 1500
1490 IF (X-7) MOD 3=0 THEN XX=-2 ELSE XX=-1
1500 X=X+XX:IF X>XR THEN X=XL ELSE IF X<XL THEN X=XR
1510 RETURN
1520 ' address keyin
1530 AD!=0:KF=0:XL=LEN(ME$)+13:XR=XL+3:PRINT ME$;" addre   : &H";:FOR P=0 TO 3:D
A(P)=0:PRINT FNHX$(DA(P),1);:NEXT:X=XL:Y=CSRLIN
1540 GOSUB 1410:IF K=27 THEN RETURN ELSE IF K=13 THEN 1570
1550 P=X-XL:DA(P)=VAL("&H"+K$):X=X+1:IF X>XR THEN X=XR
1560 GOTO 1540
1570 FOR P=0 TO 3:AD!=AD!+DA(P)*16^(3-P):NEXT:PRINT:RETURN
1580 ' wait
1590 PRINT:PRINT:PRINT "Hit Space Bar !"
1600 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1600 ELSE IF K$=" " THEN RETURN ELSE 1600
1610 ' 8 byte display
1620 PRINT FNHX$(AD!,4);" : ";:FOR P=0 TO 7:DA(P)=PEEK(AD!+P):PRINT FNHX$(DA(P),
2);" ";:NEXT:GOSUB 1660:PRINT ": ";FNHX$(DA(8),2):IF CM=2 THEN RETURN
1630 IF PF%=1 THEN LPRINT FNHX$(AD!,4);" : ";:FOR P=0 TO 7:LPRINT FNHX$(DA(P),2)
;" ";:NEXT:LPRINT ": ";FNHX$(DA(8),2)
1640 RETURN
1650 ' sum caliculate
1660 DA(8)=0:FOR P=0 TO 7:DA(8)=DA(8)+DA(P):DA(P+9)=DA(P+9)+DA(P):NEXT:SU!=SU!+D
A(8):RETURN
1670 ' adrs print
1680 PRINT:PRINT PD$(0):PRINT PD$(1):IF PF%=1 THEN LPRINT:LPRINT PD$(0):LPRINT P
D$(1)
1690 RETURN
1700 ' tate sum
1710 PRINT PD$(1):PRINT "SUM  : ";:FOR P=0 TO 7:PRINT FNHX$(DA(P+9),2)+" ";:NEXT
:PRINT ": ";FNHX$(SU!,2)
1720 IF PF%=0 THEN 1740
1730 LPRINT PD$(1):LPRINT "SUM  : ";:FOR P=0 TO 7:LPRINT FNHX$(DA(P+9),2)+" ";:N
EXT:LPRINT ": ";FNHX$(SU!,2)
1740 FOR P=0 TO 7:DA(9+P)=0:NEXT:SU!=0:RETURN
```

発見！面白デジタリアン
ドジッコちずるの
パソコン少年遭遇レポート

女子高生の制服にこだわる鷲見クンは、意外に明るいパソコン少年であったのだ

文・イラスト／大月ちずる

はじめまして！　このコーナーでは、パソコンを使ってユニークで楽しいソフト開発をしている面白デジタル人間を発掘、その実像にスルドク突撃インタビューを試みてみよーと思います。

晴れのデジタリアン第1号は、鷲見正人(すみまさと)クン。筑波大学附属高等学校の3年生。学校のクラブ〝TCA〟(桐陰コンピューターアソシエーション）の一員です。今回は、この鷲見君にスポットをあてて、明るい高校生活に迫ってみたいと思います。

お相手は、およそコンピュータに関する無知には、絶対の自信を持っていて、ついでに無恥も助ける豪気な女子大生、大月ちずる。

〝ゼロからの出発〟どころか、パソコンに対する誤解、曲解の数々をひっくるめ、マイナスだらけで頑張りまあす！

鷲見君に関するかたよりレポート

鷲見君は、TCAに所属する3年生、受験でたいへんな時期にインタビューをお願いしちゃってごめんネ。

我々BEEP編集部では、春の学園祭に展示されていた、鷲見君の〝制服データベース〟なるソフトを発見。女子高生の制服が次々と画面に出てくるんですって。まっ、女の子大好き少年なのかしら。ちずるだけがまだ見ぬ、〝制服データベース〟とは果たして……!?

当たり前のことですが、普通の高校生。そういうことが大事なのです。

〝制服データベース〟の製作者、鷲見君は、一見して私の頭にある暗ーいパソコン少年のイメージをふきとばす明るい少年でした。いやあ、よかった。

さっそく、イロイロ質問してみました。

——何でパソコンのクラブに？　流行(はやり)かしら？

「当時、某社のパソコンに好きな機種があって、ちょうど学校の数学科に入ってそれをいじりたくて……」

——じゃあ趣味なわけ？

「そうですね。あくまで遊びでやってます」

——他には？

「水泳部に入ってます。中学生のころからバタフライやってます。バタフライはたいていの人はやらなくなって、選手が少ないから入賞の確率も高いかなっ……と」

——なかなかスルドイとこついてますねえ。（TCAのパンフには〝水泳部のホープ〟とはっきり書いてありました）

——全然タイプのちがうふたつのクラブ、両立してるのね。

「どちらも好きです。TCAは学園祭前なんかに集中してやってるかな。水泳では体力の限界ギリギリまで、とにかく泳ぎまくるのが好きですね」

——うーむ、スポーツ大好き少年でもあったのね。意外、意外。ソフトのネタを探すのに、コツとか、気をつけてることなんてあるのかな？

「ふとした思いつき——アイディアをいかに実行に結びつけていくか。ゲームをつくるのもこれが大事だと思います。誰でもできる思いつきを生かすかどうかが命ですね」

——マンガの描き方みたい。大事なことは同じね。でも、バタフライをやってることといい、鷲見君の目のつけどころは、おもしろいね。

女子高、制服データベース

こんな鷲見君が、実行にふみきった、"制服データベース"。女子高生はたくさんいるけど、男子の鷲見君はどうやってデータとか集めたのかしら？

「学校側に問い合わせて、写真やパンフレットを送ってもらうということを思いつかなくて(笑)、町を歩いて写真を取ろうということに……」

——地道な努力だなあ。相手は女の子ばっかりでしょ。

「男子の制服は種類が少なくて、おもしろくないんで……」

——いきなり面識のない女の子にお願いして、その反応なんかは？

「まず驚きますね。で、驚いてるうちに説明して、写真を使用しないということを強調します。するとウックシイ方は大体OKしてくれます(笑)」

——自信ある人はやっぱり。

「女性はそういうもんですね」

——ほんとねー。納得納得。あれっ私がそんなこと言っていいのかな？

おおっと出てきました女子高生！制服のワンダーランドだっ!!

数学科の準備室も使わせてもらってる。学校に貢献してるもんね。

と、思わず明るい会話(!?)をかわす鷲見君とちずるなのでした。

撮った写真を絵にして、コンピュータに入力。その間の説明は私には難しいから……と省いてくれました。ドーモ。このソフトのグラフィックは2次元のもので、「つまりマンガです。色をぬるときに、線に穴があいていると色がもれてしまうのが苦労だったかな」

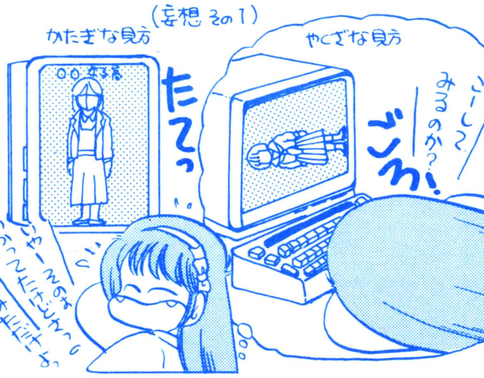
——はあ、ナルホド(と、わかってもいないのにうなずくちずるなのだった)。他に特色は？

「ふつう横の画面表示を縦にしてるんです」

——するとこーやってみるんですか？(と顔を横にかたむけるちずる)

「えっ!? ディスプレイを縦におくだけです。おもしろいこと言う人ですね」

——いやそのっ……融通がききませんでしたね、これはっ。



(笑)

あ、あの作ったことで収穫は？

「特にはないですけど、データ集めは楽しいこともありましたよ。カワイイ女の子に会えたりして」

——高校生らしい実に健康的で、素直な感想ですねー。うん。

「それで僕が選ばれたというウワサもあります」

——明るいのは大賛成です。

と、いうわけで、鷲見君の"制服データベース"を見せてもらいました。キーを押すと出てくる出てくる。16校の女子高生。よく集めたなあ。顔がなかったのがヒタスラ残念だったけれど、学校指定の髪型なんかも、ちゃーんとつかんでいて、なかなかおもしろかったです。私は健全な青少年を支持したい。パチパチ。

TCAは情報交換の場

鷲見君の活動の場のひとつであるTCAにも、はたして明るい青少年がイッパイです。ユニークな会員がそろってて、今回のインタビューでもイロイロ協力してくれました。女の子だって3分の1くらいいる総勢60名の大所帯。すごい人気ですねえ。

TCAは活動に縛られないように、同好会として活動しています。

「パソコンはカタくない」と皆さん。前部長、前々部長まで来てくれて、輝かしい賞の数々を見せてくれました。おにぎやかですねエ。

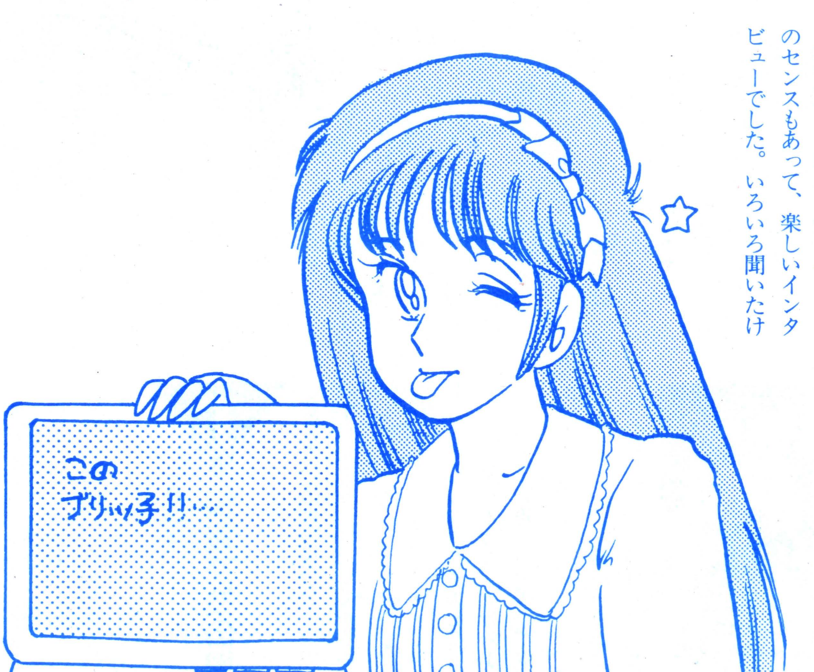
会長の篠田君に聞いたら、初心者、女の子も大歓迎、ベーシック初心者講座で、仲間同士で教えてもらえるんですって。ウラヤマシイ。ちずるも教えてほしいわあ。

シンセサイザーを作ったり、学校の教科に役立ついろんなプログラムを作ったりしてる人もいて、先生方の評判も上々。先生も苦手

なパソコンをサッと使っちゃうなんて、ちょっとカッコいいなあ。やっぱりワカモノはパソコンくらいいじれたほうがヨイのかしら。
　TCAの活動は、なかなかすみずみまで気を配ってあって、しっかりしてます。会員のみなさんのソフトもイッパイ見せてもらったけれど、どれもアカデミックでハイレベル。でも、えへへ、ちずるはねえ。絵が出てくるソフトのほうがなんとなく好きでえす（実は、〝相性うらない〟をさせてもらったら、大好きなSくんとの相性が78％でとってもよかったんだもん。うれしい♡）。なんにも知らないなりに楽しんでしまいました。単純。
　〝情報交換の場〟にもなっているというTCA。皆さん、次回の〝桐陰祭〟もぜひ頑張ってくださいね。

鷲見君の家での生活は？

　家での鷲見君の生活ぶりというのはどんなものかしら。パソコンなんかをやっぱり使って何かしてないかな？
――パソコンいじってることについて、お家の方は何か言う？
「別にパソコンに生活捧げてるわけじゃないから……。とくに言われません」
――うーん。鷲見君はカタヨッてない人なのね。そうそう、家でパソコンを使ってお手伝いなんかしてるの？
「ポケコンしか持ってないけど、母の仕事の手伝いを…ちょっと」
――おお、えらいっ！ で、そのポケコンで何してるの？
「カロリー計算です」
――えっえっ？ カロリー計算というと、あの……（女としてよけては通れない問題にいきなり直面し、あせるちずる）
「材料のカロリーをポケコンに覚えさせて、計算させるんです。それだけですよ」
――うーんうーん、ダイエットだ……。（ほとんど自分の妄想の世界にひたるちずる）
「食品の成分表いれなきゃならないんで、それに時間がかかっちゃいましたけど、まあ好評といえば好評でした」
――私だったら熱烈歓迎です!! と、さんざんカロリー計算にこだわってしまいました。
――パソコンを持ってないっていうのはなぜなのかしら？
「日本のパソコンは、箱を売ってるようなものなのに高い。買いたいと思うようなのがないんです」
――おおっと過激な意見が出てしまいましたねえっ。そこのところをもう少し詳しく……。
「要するにソフトウェアが足りないということですよ。知ってる人しか使えない。パソコンアレルギーの人には使えないっていうのはいけないと思いますよ」
――あ、それ説得力あるなあ。（ひたすら感心してしまう）
「最近気に入ってるのは〝アップル〟の〝LISA〟かなあ。ああゆうのが安くなって使いやすくなればいいんだろうなあ。難しいけど」
――ほおお、自分でそういう新しいものを作ってみようなんて思います？
「技術が伴えばね。あと時間。最近時間がないしなあ」
――いやあ、頑張ってほしいなあ。
鷲見君は、明るいし、ユーモアのセンスもあって、楽しいインタビューでした。いろいろ聞いたけれど、鷲見君はこんなことも言ってました。
「道具はやっぱり、使いこなすのが大切なんで、これが基本です」
パソコン使う彼の姿勢は、はっきりしていて、いいこと言ってくれますねえ。拍手。
受験たいへんだけれど頑張ってね。今日はどうもありがとう。
　さて、我こそはデジタリアン！ という人が、読者の皆さんやお友だちにいたら、BEEP編集部まで連絡してね。待ってまあす♡



NEW

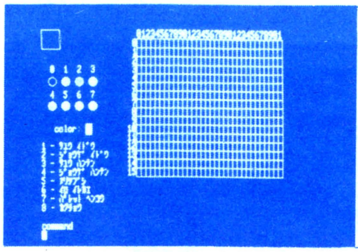
このコーナーは、読者の皆さんが送ってくれたプログラムを紹介するページです。あなたの自信作、ケッ作、迷作(?)どんなプログラムでもかまいません。どしどし編集室あてに送ってください。あなたの投稿を待ってま〜す。(投稿方法は125ページを読んでください)

NEW!

WONDER

Beep Load

PC-8801/mkII ―― キャラクターエディタ
PC-8001(N-BASIC) ―― 万里の長城
PC-8001(N-BASIC) ―― UPNUP(アップンアップ)
PC-8001 ―― BEEPめくり
FM-7 ―― DOWN DOWN
X1
ファミリーコンピュータ ―― 数字あてゲーム



キャラクターエディタ

PC-8801／mkII

大野友義

by／TAKASHI SATO

はじめに

このプログラムは、自分の好きなキャラクターを作ることができる、キャラクター・エディタです。自分で作ったキャラクターでゲームを作ったり、かんたんなアニメーションなどに応用してください。

まず、ベーシックのリストーを入力し、必ずセーブしてください。なお、デバッグをするときは、リストの1－30行、140行をREM文にしてから行い、エラーが起こらないことを確認したらもとのように直してください。これは、プログラム中でエラー処理、ストップキーのキャンセルなどを行っているためです。

操作法

RUNさせると初めに横と縦のドット数を聞いてきます。横は最大59ドット、縦は最大24ドットです。自分の好きな大きさに設定してください。横32ドット、縦16ドットで真四角のキャラクターを作ることができ、市販のソフトもだいたいこの大きさに設定されているようです。

画面の左上には、自分で作るキャラクターが実際の大きさで表示され、エディットすることによってキャラクターを作ることができます。

カーソルの移動は、テンキーで行い、シフトを押しながらカーソルを動かすと、カーソルの場所に色がつきます。

塗りつぶす色は、画面左のカラーで表示され、スペースキーを押すことで、色を変えます。カラー番号とカラーの対応が画面に表示されているので、番号を入力してください。

また、ホームクリアキーで、カーソルの場所を黒で塗りつぶし、テンキーのØで、カーソルの場所をカラーで表示されている色で塗ります。このとき、カーソルは移動しません。

コマンドの説明

このキャラクターエディタは、8つのコマンドを持っていて、HELPキーを押すことで、コマンドの入力モードになります。画面左下に、8つのコマンド

1、サユウ　イドウ
2、ジョウゲ　イドウ
3、サユウ　ハンテン
4、ジョウゲ　ハンテン
5、ヌリツブシ
6、イロ　イレカエ
7、パレット　ヘンコウ
8、カクチョウ

が表示されます。コマンドの番号を入力して、リターンキーを押してください。

1、左右移動

このコマンドを実行するとまず、キャラクターの右移動か左移動か聞いてきます。どちらかを選択してください。次に、移動のドット数を聞いてくるので、それを入力します。さらに、塗りつぶしの色を聞いてきます。これは、右に移動させた場合、左側が空白になってしまうので、特に指定しないときは、リターンキーのみで、自動的に黒が選択されます。ここでの色の指定はカラー番号で行います。

2、上下移動

キャラクターを上下に移動するときに、このコマンドを用います。実行方法は、1、左右移動と同じです。

3、左右反転

右手と左手の関係のように左右をひっくり返します。

4、上下反転

上と下をひっくり返します。

5、塗りつぶし

キャラクターを指定した色で塗りつぶします。カラー番号で入力してください。

6、色の入れ替え

キャラクターの色と、指定した色とを入れ替えます。最初に聞いてくるのは、キャラクターの色で、その色を何色に変えるのかを次に聞いてくるので、カラー番号を入力してください。

7、パレットの変更

初めは、パレット番号とカラー番号は同じですが、このコマンドで、パレット番号を変更することができます。ただし、パレットの変更を行ったときは、十分注意してください。あまり、このコマンドは使用しない方がよいと思います。

8、拡張

このコマンドは、エスケープキーを押すことによっても直接入ることができます。

拡張は、データセーブ、データロード、エディット終わりの部分から成っており、データセーブは、キャラクターの保存、データロードは、データの呼びだしで、ファイルネームは、最大6文字までです。このファイル名は、拡張子がdatとなります。データロードでは、ロードするデータが、現在のエディットの縦横のドット数よりも小さい場合はロードできますが、大きい場合は、ロードできません。

エディット終わりは、このプログラムを終了するものです。誤って終了してしまった場合は、GOTO 5000と直接入力してください。エディットモードになります。

注意点

コマンドを誤って実行してしまった場合は、ストップキーを押してください。

1、ゾッコウ
2、チュウシ

と表示されます。続行は、そのまま作業を続け、中止はそのコマンドが実行される前の状態にもどります。ただしデータのセーブ・ロード時には、ストップキーは押さないでください。ファイルを壊すおそれがあります。

また、パレットを変更してキャラクターを作成し自分のプログラムで用いる場合、自分のプログラムの最初にパレットを変更することを忘れないようにしてください。おかしな色のキャラクターが現れてあわてることになります。

以上で操作等については終わりです。自分で好きなキャ

ラクターを作って、楽しんでください。

キャラクターを応用する

縦32、横16のキャラクターを画面にランダムに表示するテストプログラムをリスト2に示します。キャラクターエディタで32×16のキャラクターを作成し、TESTというファイルネームでデータのセーブを行ってリスト2をRUNしてみてください。30行のDIM文の配列の大きさは、（横の最大ドット数＋7）¥8）＊縦の最大ドット数＊3＋4）¥＋1で計算します。40行から80行は、データのロード（キャラクターのデータは、シーケンシャルファイル）です。このプログラムを応用して、ゲーム、アニメーションなどを作ってください。

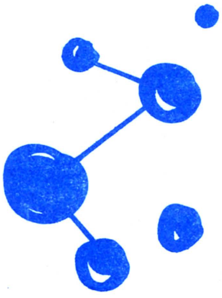
カセットを使っている人へ

リスト1の3310行、3530行、リスト2の40行のOPEN "I:" の所をOPEN "CAS:" と変更してください。カセットでも使えるようになります。

最後に

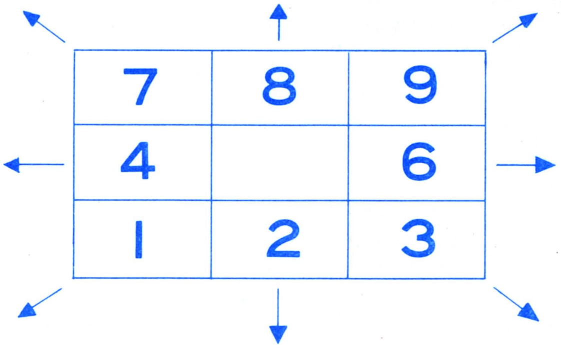
このキャラクターエディタを使って、おもしろいプログラムを作ってください。他人のプログラムで遊ぶのもおもしろいものですが、自分でプログラムを作るのもまた一味違った楽しみもあると思います。じつは、この本が発売される日は作者の○○才の誕生日なのです。おもしろいキャラクターができたら、BEEP編集室まで送ってください。

次回は、このエディタで作ったキャラクターを使って『もぐらたたきもどきゲーム』を予定しています。もちろん読者の皆さんが作ったキャラクターでも遊ぶことができるのです。また、マシン語による高速PUT、GETサブルーチンの公開も予定しています。ご期待ください。



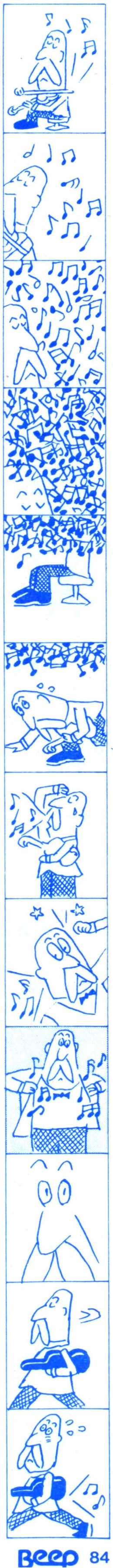
HELP	コマンドの入力モード
STOP	コマンドの停止
SHIFT	カーソル移動と組み合わせることによって色をつけることができる
ESC	拡張コマンド
SPACE	カラー変更
HOME CLR	カーソルの場所を黒でぬりつぶす
Ø	カーソルの場所を現在のカラーでぬりつぶす

カーソルの移動する方向



キャラクターエディタ 1　1 BLOCK

```
10 '*******************************
20 '        CHARACTER EDITOR
30 ' PROGRAM BY T.OONO '84 10月
40 '*******************************
50 CLEAR ,&HBDFF
60 DEF USR=&H35D9:A=USR(0)
70 DEFINT A-Z
80 WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1
90 SCREEN 0,1
100 ON HELP GOSUB *COMMAND
110 ON STOP GOSUB *SSTOP
120 ON ERROR GOTO *ERRORMES
130 GOSUB *INIT
140 HELP ON
150 STOP ON
160 GOTO *INMAIN
170 '
180 '**** COMMAND ****
190 '
200 *COMMAND:HELP OFF
210 RESTORE 360
220 FOR J=1 TO 8
230   READ A$
240   LOCATE 0,J+12:PRINT A$
250 NEXT
260 LOCATE 0,22:PRINT"command":GOSUB *INPUT1
270 ON IN GOSUB *RLMOVE,*UDMOVE,*HOL,*VER,*PFULL,*EXCH,*PEXCH,*EXPAND
280 GOSUB *GACLR
```



```
290 HELP ON
300 RETURN
310 *GACLR
320 FOR GA=1 TO 13
330   LOCATE 0,GA+12:PRINT "                              ";
340 NEXT
350 RETURN
360 DATA 1 - ｻﾕｳ ｲﾄﾞｳ,2 - ｼﾞｮｳｹﾞ ｲﾄﾞｳ,3 - ｻﾕｳ ﾊﾝﾃﾝ,4 - ｼﾞｮｳｹﾞ ﾊﾝﾃﾝ
370 DATA 5 - ﾇﾘﾂﾌﾞｼ,6 - ｲﾛ ｲﾚｶｴ,7 - ﾊﾟﾚｯﾄ ﾍﾝｺｳ,8 - ｶｸﾁｮｳ
380 *HANTEI
390 HA=0:IF IN$="y" OR IN$="Y" THEN HA=1
400 RETURN
410 *INPUT1:IN$="0"
420 INN$=INPUT$(1)
430 IF INN$=CHR$(&HD) THEN IN=VAL(IN$):RETURN
440 TY=CSRLIN:IN$=INN$
450 IF IN$>CHR$(&H2F) AND IN$<CHR$(&H3A) THEN LOCATE 0,TY:PRINT IN$;
460 GOTO 420
470 *INPUT2:IN$="0"
480 INN$=INPUT$(1)
490 IF INN$=CHR$(&HD) THEN IN=VAL(IN$):RETURN
500 Y=CSRLIN
510 IF INN$>CHR$(&H2F) AND INN$<CHR$(&H3A) THEN IN$=RIGHT$("00"+IN$+INN$,2)
520 LOCATE 0,Y:PRINT IN$;
530 GOTO 480
540 '
550 *GPSET
560 FOR Y=0 TO MY-1
570   FOR X=0 TO MX-1
580     CCO=POINT(170+X*8,9+Y*8)
590     PSET (X+1,Y+1),CCO
600   NEXT
610 NEXT
620 RETURN
630 *GGET
640 FOR Y=0 TO MY-1
650   FOR X=0 TO MX-1
660     CCO=POINT(X+1,Y+1)
670     LINE (168+X*8,9+Y*8)-(174+X*8,15+Y*8),CCO,BF
680   NEXT
690 NEXT
700 RETURN
710 '
720 '*** INKEY MAIN ***
730 '
740 *INMAIN
750 LOCATE CX+21,CY+1:DUM$=INPUT$(1)
760 IK0=INP(0):IK1=INP(1):IK8=INP(8):IK9=INP(9)
770 A=USR(0)
780 IF IK9=&HBF THEN GOSUB *CHACOL
790 IF IK9=&H7F THEN IN=8:HELP OFF:GOSUB 270
800 IF IK0=&HBF THEN *CRIGHT
810 IF IK0=&HEF THEN *CLEFT
820 IF IK0=&HFB THEN *CDOWN
830 IF IK1=&HFE THEN *CUP
840 IF IK0=&HFD THEN *CLD
850 IF IK0=&HF7 THEN *CRD
860 IF IK0=&H7F THEN *CLU
870 IF IK1=&HFD THEN *CRU
880 IF IK8=&HFE THEN *CCLR
890 IF IK0=&HFE THEN GOSUB*GPAIN
900 GOTO *INMAIN
910 '
920 '*** change color ***
930 '
940 *CHACOL
950 LOCATE 3,14:COLOR 7:PRINT "color ?";:ICO$=INPUT$(1):ICO=VAL(ICO$)
960 IF ICO<0 OR ICO>7 THEN 990
970 CO=ICO
980 LINE (80,88)-(88,96),CO,BF
990 GOSUB *GACLR
1000 RETURN
1010 '
```

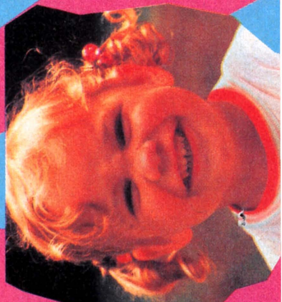
P.93につづく

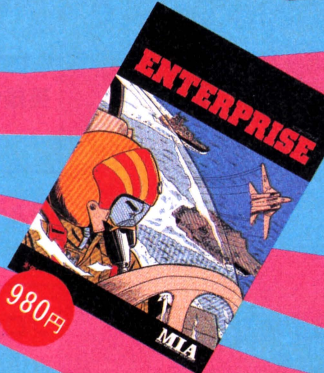
面白さに大満足、値段に大感激のゲームソフト、新発売。

TAPE版

出ちゃった。

ついに出ちゃったのである。コンピュータはパーソナルになり、ステレオはデジタルになり、すごい、すごいとびっくりしていたら、ついに、980円のゲームソフトが出ちゃったのである。しかも憎らしいことに、華々しく面白い。こんな場合君たちは、仰天しつつ、ワハハと喜んでいれば良いのである。





SPRING PANIC スプリングパニック
おにぎり、キャンデー、長ぐつ…大事なものを全部迷路に落としてしまったおーくん。〝ぼーくん〟、〝さんちゃん〟、〝はーちゃん〟に捕まらないように落とし物を集め、スプリングでジャンプ。早く迷路から脱出しよう。▶X1/C/D/turbo対応

ONION HOUSE オニオンハウス
オニオンハウスのどこかに隠されている世界最大のダイヤモンド、「たまねぎの星」を、君のパソコンのショートレンジ・センサーを駆使して捜し出せ。壁に流れる高圧電流、エイリアンにも注意!▶PC-6001/mkII/6601・PC-8801/mkII 対応

JAGEY ジャギー
迷路の中は、足の早い「フェイス」、ワープする「ベム」、火を吐く「ガジラ」でいっぱい。君は「ジャギー」を操り、あちこちに落ちている矢を拾っては投げて、こいつら全部を倒すのだ。おっと、酸素はまだ残っているか。▶PC-8801/mkII対応

BATTLE LINE バトルライン
連合軍とドイツ軍の作戦規模での戦闘を、美しいグラフィックを用いてシミュレートしたウォーゲーム。あなたは歩兵部隊と戦車部隊を率い、「突破作戦」と「要塞攻略作戦」の2つを成功に導いてほしい。▶FM-7/NEW7/77対応

ENTERPRISE エンタープライズ
君は、最新鋭機を搭載する原子力航空母艦エンタープライズの指揮官だ。「F-14A・トムキャット」などの優れた搭載機を運用し、3隻の護衛艦の統率に努め、敵の防衛線を突破してくれ。▶PC-8801/mkII・FM-7/NEW7/77・X1/C/D/turbo対応

SPACY スペーシー
君はスペースシップ「コバ」に搭乗し、宇宙ステーション「スペーシー」の乗組員をエイリアンから救うために飛び立った。敵の編隊、いん石群、エイリアンの波状攻撃等が君を襲う。スピーディーな3Dアクションだ。▶PC-6001/mkII/6601対応

PASCON TOWER パスコンタワー
15階建ての「パスコンタワー」が、エイリアンに乗っとられた。君はショップ内のあちこちにあるハシゴを5個集めて、エイリアンを避けながら上の階へと登って行くのだ。どの階も、困難でいっぱいだ。▶PC-6001mkII/6601・PC-8801/mkII対応

STON BALL

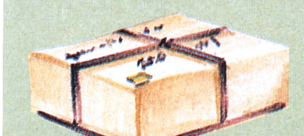
複雑怪奇に組み合わせられたブロックのすき間に、ボールを落として移動させよう。いちばん下までボールが届いたらその面はクリア。ところが、ボールは2個、3個と、増えてくる。20面では、なんと10個。あちらを落とせば、こちらが落ちず、ここかと思えばまたあちら。これを底まで落とすのは、まさに至難の業。これをきみは何時間、いや何日で解けるか。前代未聞、空前絶後のおもしろ難解パズルだ。

■FM-7・PC-8801/mkII・PC-9801/E/F・X1c対応▶定価3,800円

ディスク版近日発売!PC-88/98

■お求めは最寄りのマイコンショップ、書店へ。または郵送料を添えて下記へお申し込みください。
〒150東京都渋谷区渋谷2-9-1青山田中ビル TEL(03)486-4500 ㈱エム・アイ・エー

MIA
MICRO INFORMATION ASSOCIATES

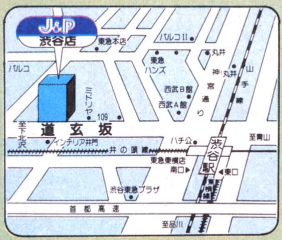


ピング

メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。

フロアーごあんない

- **4F パソコン教室** ●パソコン教室 ●パソコンプレイルーム
- **3F OA機器・専門書籍** ●ビジネスパソコン ●ワードプロセッサ ●ビジネスソフト ●専門書籍 ●ハンドヘルドコンピュータ
- **2F ビジネスパソコン** ●パソコン ●ディスプレイ ●プリンタ ●フロッピーディスク ●パソコンアクセサリー
- **1F ホビーのパソコン** ●ホビーパソコン ●テレビゲーム ●ゲームソフト ●学習ソフト



Personal Computer Store
J&P 渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4141

■テラ4001
T&E

ターアーサーの伝説の完結編。「メフィウ」「暗黒星雲」そして「テラ4001」へ、遂にジミルの本拠地「テラ」へ侵入。

機種	メディア	価格	注文No.
FM-7	テープ	¥4,800	B2−76
PC-6001mkII	テープ	¥4,800	B2−77
FM-7	5″2D	¥6,800	B2−78
PC-6601	3.5″D	¥6,800	B2−79
FM-77	3.5″D	¥6,800	B2−80

■夢幻の心臓
クリスタル

ファンタジーロールプレイング。50種類を超える怪物、怪人と魔法の不可思議な世界が広がる。アドベンチャーはもうあきたという人のために。

機種	メディア	価格	注文No.
PC-9801F	5″2DD	¥8,800	B2−81
PC-8801/mkII	5″2D	¥8,800	B2−82
PC-6001/mkII	テープ	¥4,800	B2−83

フラッピー　dBソフト

全200画面の超難解リアルタイム思考ゲーム。ブルーストーンを所定の位置まで運べば1面クリア。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F	X-1	FM-7
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥6,800	¥4,500	¥4,500
注文No.	B2−84	B2−85	B2−86	B2−87	B2−88

プラズマライン　テクノソフト

驚異の3D映像。君は勝者になれるかスペースレースに挑戦。スターシップを操り宇宙のチェックポイントを通過してゴールへ到達するリアルタイムゲーム。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-6001mkII	X-1	X-1D
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ	3D
価格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥4,800	¥6,900
注文No.	B2−89	B2−90	B2−91	B2−92	B2−93

トランプ狂　ハドソン

コンピューター相手にポーカー、ブラックジャック5カード、ジンラミー、神経衰弱の5種類のゲームが楽しめます。

機種	MZ-2200	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1D	
メディア	テープ	テープ	5″2D	3″D	
価格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥6,800	
注文No.	B2−94	B2−95	B2−96	B2−97	

英雄伝説サーガ　マイクロキャビン

80枚を越えるフルイメージグラフィックス。3万字に及ぶメッセージ。アドベンチャーを越えたロール・ベンチャー・コミックス。

機種	PC-9801F	PC-9801	PC-8801/mkII	PC-9801	
メディア	5″2DD	5″2D	5″2D	8″2D	
価格	¥9,800	¥9,800	¥9,800	¥9,800	
注文No.	B2−98	B2−99	B2−100	B2−101	

ファイアークリスタル　BPS

BLACK ONYXパートIIとして新発売。ロールプレイングゲームファン待望のソフト。ゲームはブラックオニキスが必要です。

機種	PC-9801F	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	
メディア	5″2DD	5″2D	テープ	5″2D	
価格	¥7,800	¥7,800	¥4,800	¥7,800	
注文No.	B2−102	B2−103	B2−104	B2−105	

プロテクター　アポロテクニカ

君はアースファイターを操作して敵の4つの攻撃パターンに挑戦して下さい。1万点を越えるとアースファイターがドッキングするのだ。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	JX		
メディア	テープ	5″2D	3.5″DD		
価格	¥3,800	¥4,800	¥5,800		
注文No.	B2−106	B2−107	B2−108		

チョップリフター　システムソフト

君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか!戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	PC-6001mkII	PC-6601	PC-6001mkII		
メディア	テープ	3.5D	5″1D		
価格	¥4,800	¥6,800	¥6,800		
注文No.	B2−109	B2−110	B2−111		

将棋名人　アポロテクニカ

パソコン側の指手の強さ、早さを是非お確かめ下さい。強すぎる方には、駒落し将棋にて挑戦してきます。どこまで駒を落として勝ちつづけられますか?

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F	MZ-1500	JX
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	QD	3.5″DD
価格	¥3,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥5,800
注文No.	B2−112	B2−113	B2−114	B2−115	B2−116

ベストナインプロ野球　アスキー

プロ野球シミュレーションの最高作。君のちみつな作戦で優勝できるか?セントラルリーグ6球団が入ってます。

機種	FM-7	PC-8801/mkII	PC-9801F	PC-9801	PC-9801
メディア	5″2D	5″2D	5″2DD	8″2D	5″2D
価格	¥5,800	¥5,800	¥6,800	¥6,800	¥5,800
注文No.	B2−117	B2−118	B2−119	B2−120	B2−121

ジャン狂　ハドソン

まるで実戦さながらの対局感。人間とほぼ同じ思考プログラムにより、コンピュータはなかなか強敵です。

機種	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	PC-9801F
メディア	テープ	テープ	5″2D	テープ	5″2DD
価格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥4,000	¥6,800
注文No.	B2−122	B2−123	B2−124	B2−125	B2−126

お申込み方法

下の注文書にご希望商品の注文No.および必要事項ご記入の上、現金書留にて J&P 渋谷店までお申し込みください。現金受領後、直ちに発送いたします。

●記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

現金書留申込み用紙

おところ 〒□□□−□□

TEL (　　)

おなまえ　　　　　　　　様

注文No.(ディスクサイズ)	数量	金額
−　(　　)	本	円
−　(　　)	本	円
−　(　　)	本	円
−　(　　)	本	円
−　(　　)	本	円
合計	本	円

お申込み先:東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係

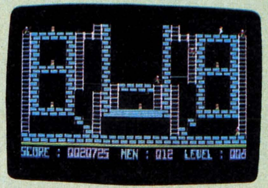
J&P ソフト通信販売

全国どこでも無料配達

送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします

J&P メールショッ

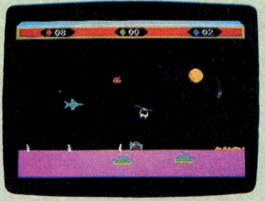
■ロードランナー
ソフトプロ



150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる。

機種	メディア	価格	注文No.
X-1	テープ	¥4,800	B2-1
X-1	3D	¥5,800	B2-2
X-1	5″2D	¥5,800	B2-3
FM-7	テープ	¥4,800	B2-4
FM-7	5″2D	¥5,800	B2-5

■チョップリフター
ソフトプロ



君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか！戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	メディア	価格	注文No.
FM-7	テープ	¥4,800	B2-6
FM-7	5″2D	¥5,800	B2-7
FM-77	3.5D	¥5,800	B2-8
X-1	テープ	¥4,800	B2-9
X-1	3D	¥5,800	B2-10

■EGGY
ボーステック

3次元的スクロールの決定版。君の重力感覚がものを言う。ボディーアーマーを自由にあやつることが出来るか！

機種	メディア	価格	注文No.
PC-6001/mkII	テープ	¥4,200	B2-11
X-1	テープ	¥4,200	B2-12
FM-7	テープ	¥4,200	B2-13

野球狂
ハドソン

自分のチームと対戦相手の選手のデータを入力。それに従ってリアルタイムゲームが楽しめます。

機種	PC-8801/mkII	X-1	X-1	PC-6001mkII	FM-7
メディア	テープ	テープ	3D	テープ	テープ
価格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥4,000	¥4,000
注文No.	B2-14	B2-15	B2-16	B2-17	B2-18

飛車
キャリーラボ

本格対局将棋ゲーム。前回の王将のパワーアップ版。思考回路をもった、パソコン対人間の手に汗にぎる熱戦をあなたも体験して下さい。

機種	PC-8801/mkII	FM-7	PC-8801/mkII	PC-9801F	
メディア	テープ	テープ	5″2D	5″2DD	
価格	¥4,200	¥4,200	¥6,400	¥6,400	
注文No.	B2-19	B2-20	B2-21	B2-22	

ドラゴンスレイヤー
日本ファルコム

プレーヤー次第でゲームが無限に広がるロールプレイングが、アクションゲームのフィーリングでできる！全方向スクロールアドベンチャー。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	FM-7	FM-77
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D	3.5D
価格	¥4,800	¥7,200	¥4,800	¥7,200	¥7,200
注文No.	B2-23	B2-24	B2-25	B2-26	B2-27

パンチボールマリオ
ハドソン

カメ、カニ、ハエにボールをぶつけて転ばせ、すかさずけとばすと点数が入るよ。

機種	X-1	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-6001mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D	テープ
価格	¥3,600	¥3,600	¥3,600	¥5,800	¥3,600
注文No.	B2-28	B2-29	B2-30	B2-31	B2-32

ロードランナー
システムソフト

150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。

機種	PC-6001/mkII	PC-8001/mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801/E/F
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D	5″2DD
価格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注文No.	B2-33	B2-34	B2-35	B2-36	B2-37

ボルガード
dBソフト

3機合体！衝撃のメカシューティングゲーム！次々と表われる敵機を攻撃し、エネルギーFULLでヴォルガードに変身。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	X-1	FM-7
メディア	テープ	5″2D	テープ	3D	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥4,500	¥6,800	¥4,500
注文No.	B2-38	B2-39	B2-40	B2-41	B2-42

サンダーフォース
テクノソフト

スクロールゲームの決定版／縦横にスクロールするグラフィック画面、宇宙空間のシーンは迫力満点。思わず熱中してしまく抜群の内容。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	FM-7	X-1
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D	テープ
価格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥6,900	¥4,800
注文No.	B2-43	B2-44	B2-45	B2-46	B2-47

大脱走
キャリーラボ

ついにゲームはドラマになった。潜入、探索、攻撃、救出、そして脱出。主人公の動きは5ケース10パターン。君は救出劇の主人公だ。

機種	X-1	PC-8801/mkII	MZ-2000/2200	PC-9801F	
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2DD	
価格	¥4,200	¥6,400	¥4,200	¥6,400	
注文No.	B2-48	B2-49	B2-50	B2-51	

ちゃっくんぽっぷ
ニデコ

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。全14画面。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	FM-7	PC-6001mkII
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥7,500	¥4,500	¥4,500	¥3,800
注文No.	B2-52	B2-53	B2-54	B2-55	B2-56

ブラックオニキス
BPS

人気No.1のロールプレイ ングゲーム。秘宝の伝説とロマンを求めて魔宮の扉の中へ。今君のアドベンチャーが始まる。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	X-1	
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	テープ	
価格	¥5,800	¥7,800	¥7,800	¥5,800	
注文No.	B2-57	B2-58	B2-59	B2-60	

プロフェッショナル麻雀
シャノアール

実戦そのままの麻雀です。リーチはもちろん、つみ場、裏ドラ、二翻しばりが出来、対戦相手の強さも変更できます。

機種	PC-8801/mkII	PC-9801F	FM-7	FM-7	X-1
メディア	5″2D	5″2DD	テープ	5″2D	テープ
価格	¥6,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800	¥4,800
注文No.	B2-61	B2-62	B2-63	B2-64	B2-65

サラダの国のトマト姫
ハドソン

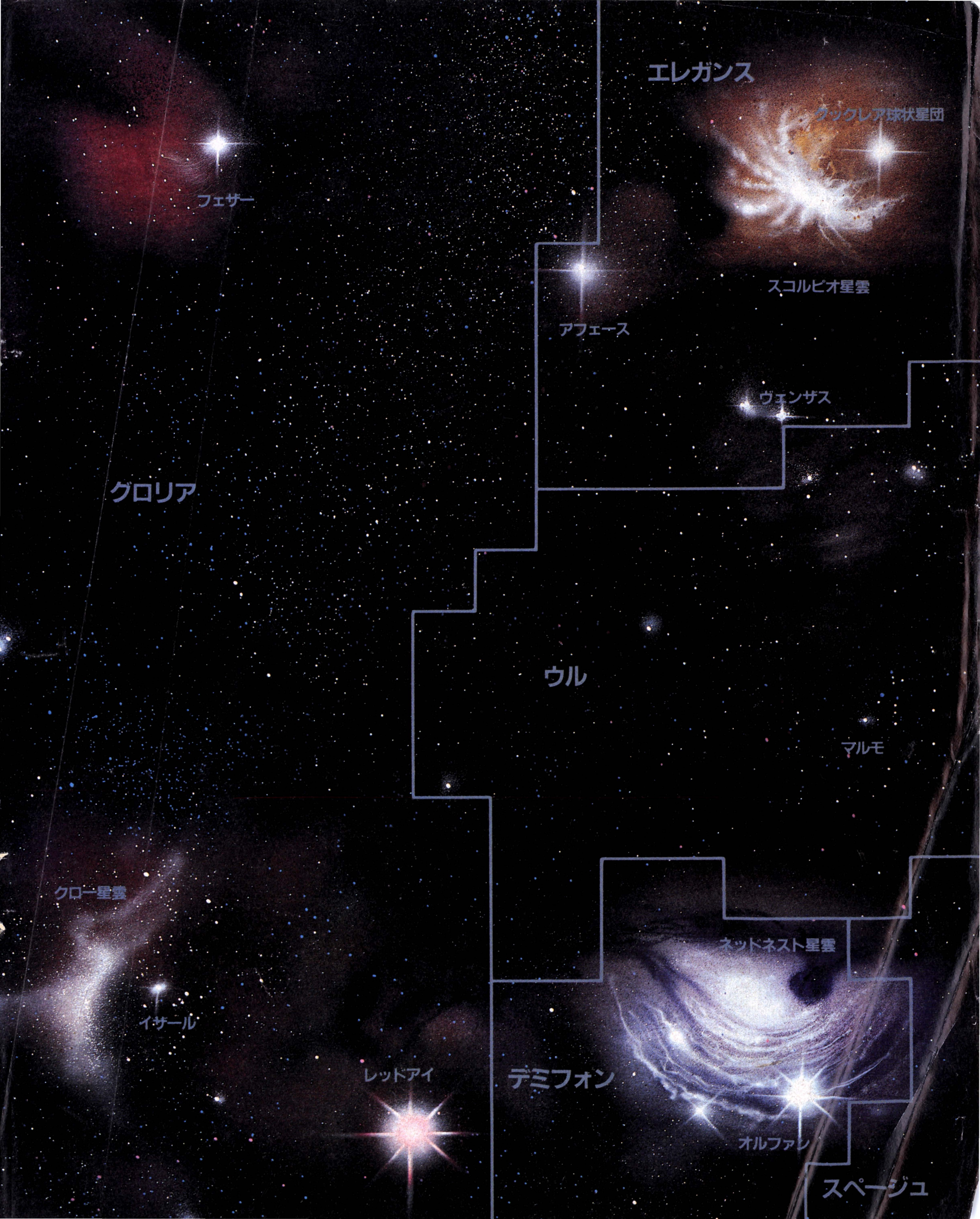
カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。キュウリ戦士になった君は、姫を無事に救出できるかな。

機種	PC-6001mkII	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D	5″2DD
価格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注文No.	B2-66	B2-67	B2-68	B2-69	B2-70

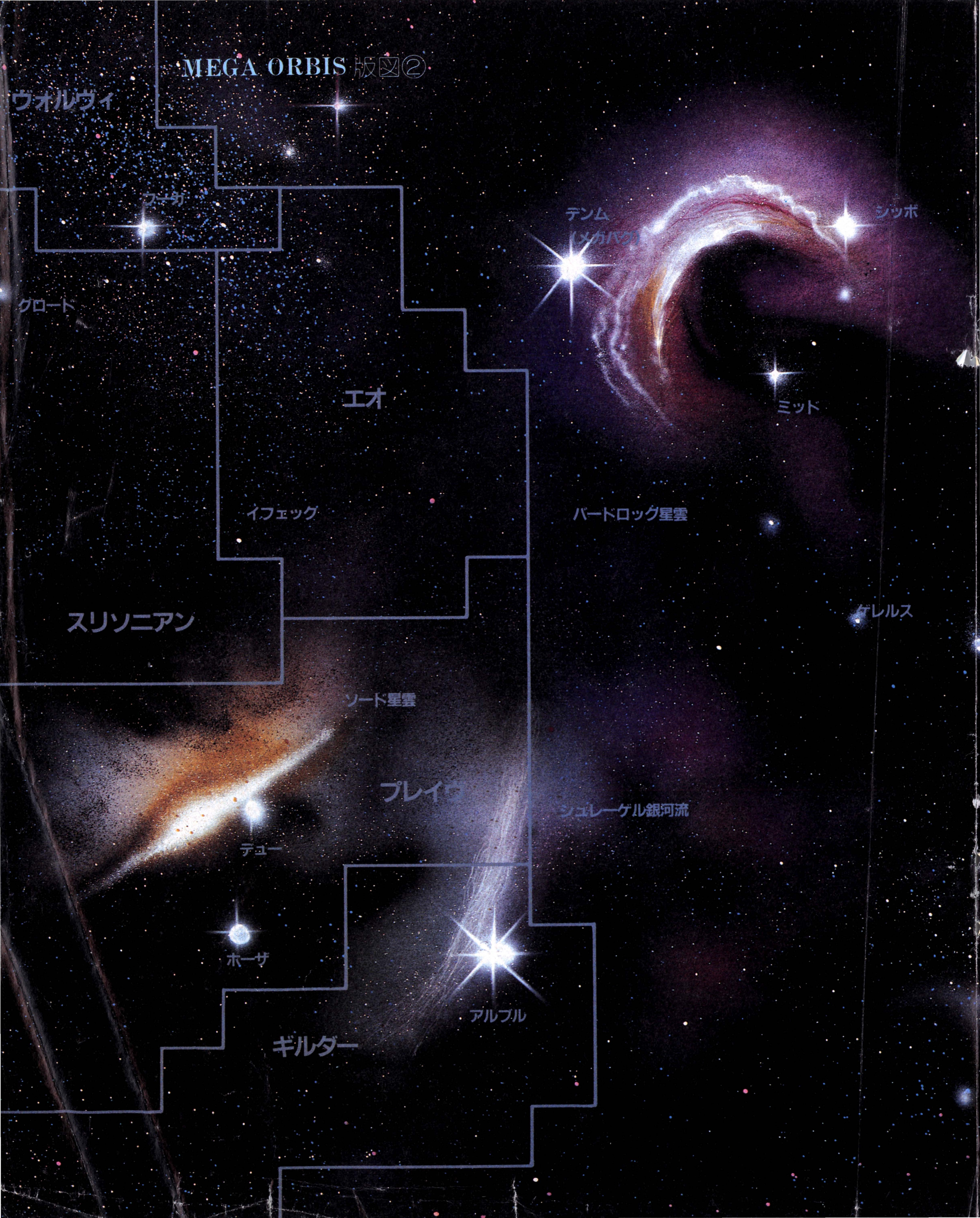
ザ・コックピット
コムパック

今大人気の3Dフライトシミュレーター。航空力学の知識をもとにパイロット訓練用フライトシミュレーターをパソコン上で実現しました。

機種	PC-8801/mkII	MZ-2200/2000	X-1	MZ-1500	PC-9801
メディア	5″2D	テープ	テープ	QD	5″2D
価格	¥5,800	¥4,800	¥4,800	¥5,800	¥5,800
注文No.	B2-71	B2-72	B2-73	B2-74	B2-75

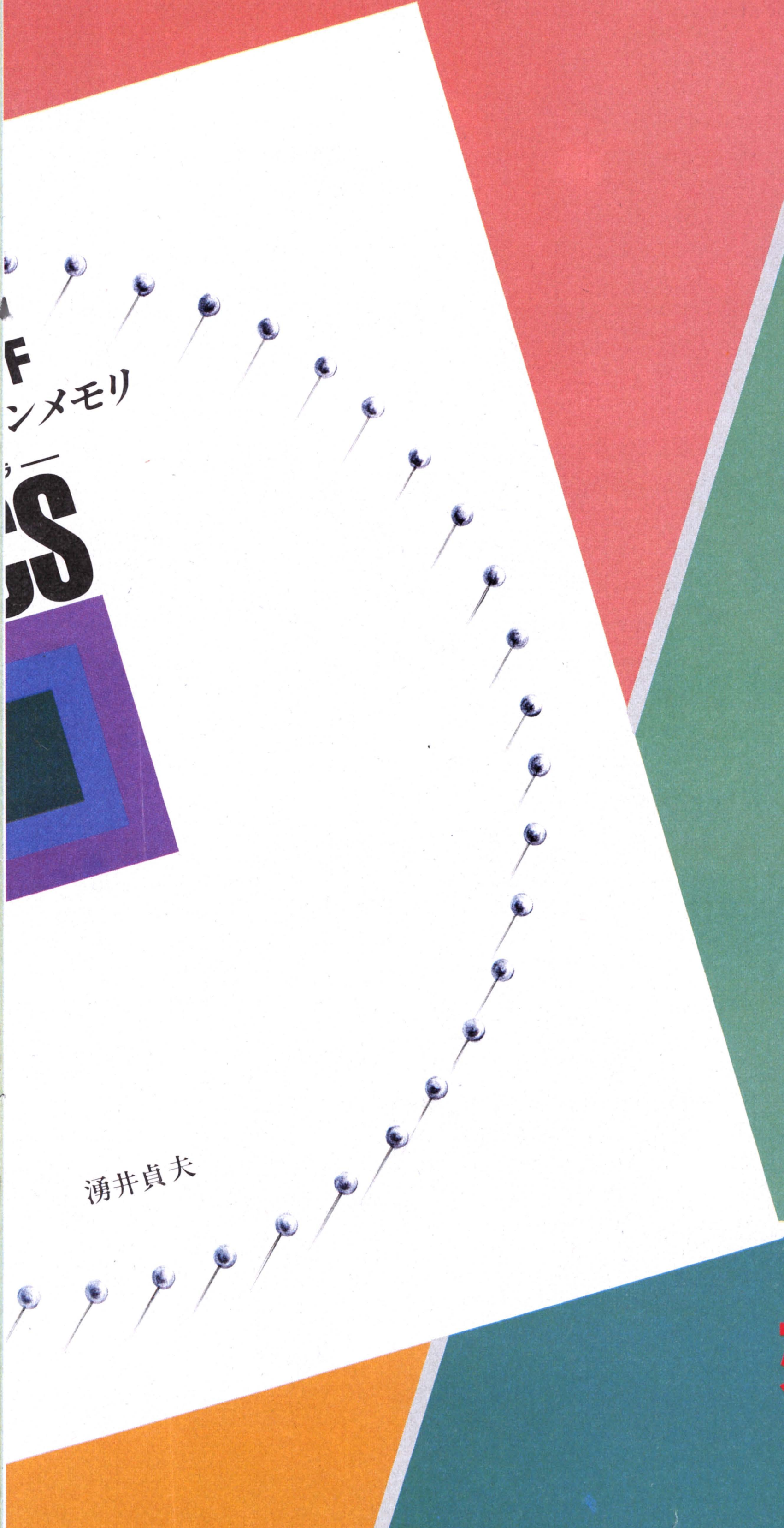


エレガンス
クックレア球状星団
フェザー
スコルピオ星雲
アフェース
ヴェンザス
グロリア
ウル
マルモ
クロー星雲
ネッドネスト星雲
イサール
レッドアイ
デミフォン
オルファン
スページュ



MEGA ORBIS 版図②
ウォルウィ
フーガ
グロード
エオ
イフェック
スリソニアン
デンム
(メガバグ)
シッポ
ミット
バードロッグ星雲
ゲレルス
ソード星雲
プレイ
シュレーゲル銀河流
デュー
ホーザ
アルブル
ギルダー

BEEPER



FOR ALL PC USERS

100%ディスク活用の手引き書

DISK CHARGE

定価1,800円

木下淳博著

日本ソフトバンク出版部編

ディスクのないパソコンはただのゲームマシン。

しかし，いざディスクを使うとなると，DISK BASICのマニュアルだけではどうにもなりません。なぜなら，データファイルを扱う技術がプログラミング技術以上のものだからです。本書は，シーケンシャルファイル，ランダムファイルの基礎から，データ構造，ソーティング，データ圧縮に至るまでの豊富な内容を満載し，初心者から上級者まで十分活用できる専門書です。

本書の構成

STEP 1　シーケンシャルファイル
STEP 2　ランダムファイル
STEP 3　二分木データ構造
STEP 4　データの並べ換え
STEP 5　画面データの圧縮
＊コラム（各ステップに分かりやすい語句説明）

好評発売中

12月25日発売

FOR ALL 98 USERS

STEP UP!

ゲームをする人にとどまりますか？
それともゲームをつくる人に………

定価6,800円

PC9801/E/F用 5″2Dディスク付き

エディタ・アセンブラ

WACS

湧井貞夫著

日本ソフトバンク出版部編

PC-9801/E/F用エディタ・アセンブラWACSは，N88-DISK BASIC上で作動する機械語サブルーチン作成ツールです。

これまで，PC-9801上で使用可能なアセンブラはMS-DOSやCP/M-86などのOS上で作動するものでしかありませんでした。これらのアセンブラは，そのOS上で作動するプログラムを作成するツールであり，N88-DISK BASIC上で作動する機械語サブルーチンの作成ツールとしては使いづらいものでした。

WACSは従来のアセンブラの欠点をカバーして，

①エディタとアセンブラが一体となった非常に使いやすいフルスクリーンエディタを備えている

②WACSとBASICのコマンドレベル，およびBASICの機械語モニタの間を簡単なキー操作で往来できる

③すべての処理をメモリ上で行うため，処理が高速である

などの特徴があります。さらに，日本語，マルチウィンドウ，ハードディスクもサポートしています。

WACSはホビーイストが作ったホビーイストのためのツールということができるでしょう。そのため付属のフロッピディスクの中には，WACS自身で作成したWACS自身のアセンブラソースがすべて入り，ソースは公開しています。

本書の構成

＊エディタ・アセンブラWACSとは

Ⅰ.8086アセンブラの基礎

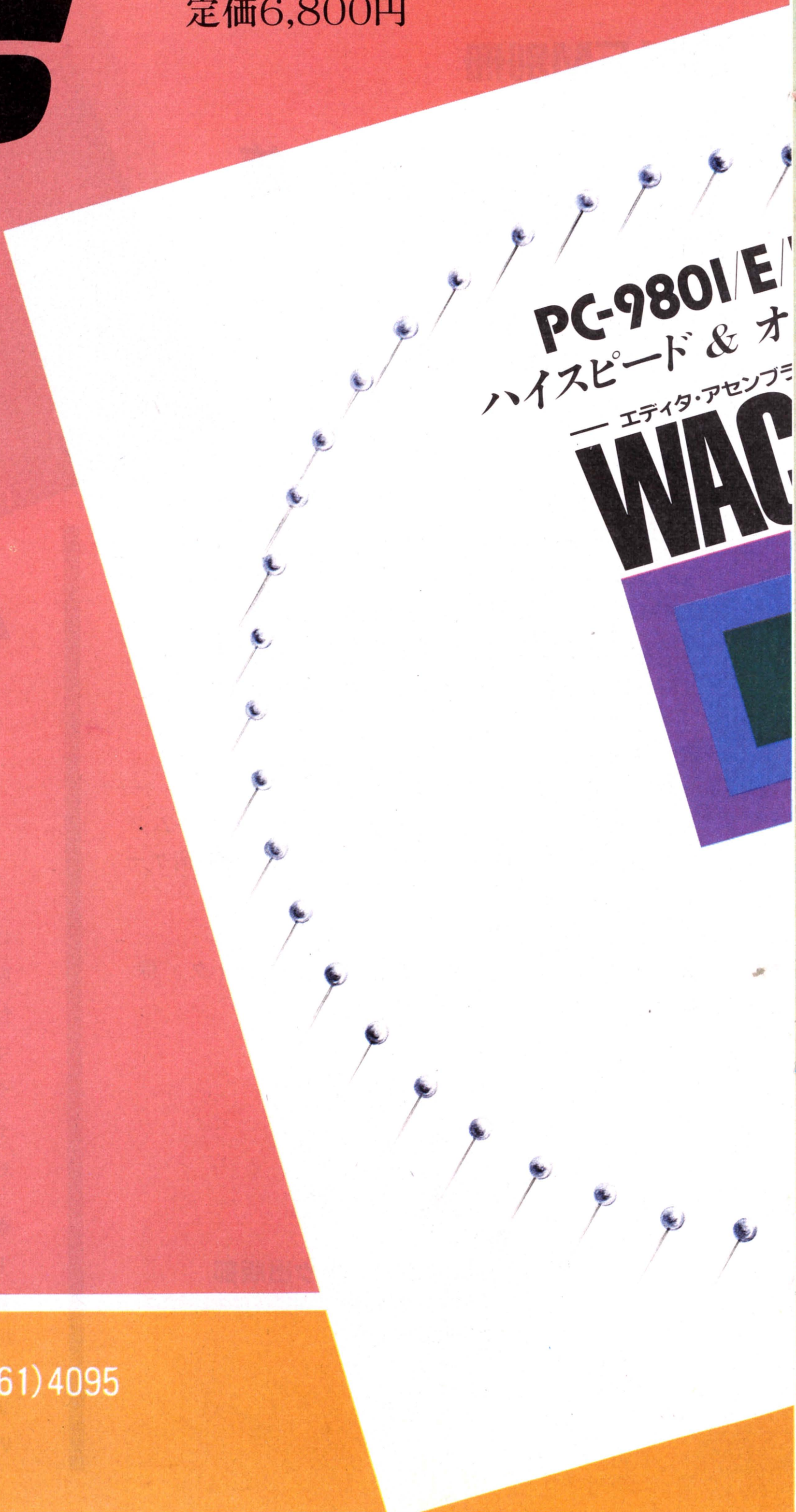
Ⅱ.WACSユーザーズマニュアル

Ⅲ.WACSのコマンド

Ⅳ.WACSのアセンブラ

Ⅴ.WACSシステムマニュアル

＊APPENDIX



発行 問合せ先 日本ソフトバンク出版部 ☎03(261)4095

New Books for Beeper

Oh! FM別冊

FM ショートプログラム集

日本ソフトバンク出版部　編
A 4 変型判　128頁　予価1,600円

Oh！FM本誌で連載したショートプログラムをはじめとして，新しくこの本のために作成した打ち込みやすく，解析しやすいショートプログラムを収載しています。対象機種はFM 7/New 7/77ですが，プログラムによってはFM 8，FM IIにも対応するよう注釈を付けています。また，読者からの投稿作品を題材として，プログラムの上手な組み方を解説する添削教室も設けました。打ち込みながらプログラミングを学んでください。

◆内　容◆

I　ゲーム編
もぐらたたき／ブラックジャック／ミサイルゲーム／ブロックくずし／キャンディー＆マネー／積み荷ゲーム／Beam Fighter他

II　ユーティリティ編
機械語入力プログラム／簡易ピクチャーエディタ／保存用リスト打ち出しプログラム他

ADVANCED mZ-700

日本ソフトバンク出版部　編
A 4 変型判　208頁　予価1,800円

日本ソフトバンク出版部が，mZ-700ユーザの熱い期待に応えて贈るmZ-700のハイテク活用術。Advancedの名に恥じず，みなさんの愛機700の機能をフルに引き出し，上位機種に劣らないノウハウを伝授します。移植の考え方，マシン語を扱う法，ディスク活用法などのテクニックとタイニーワープロ，簡易経理／集計表，彩色 4 人マージャンほかのアプリケーションプログラムを掲載。初心者もベテランもこの 1 冊でmZ-700は完全理解。

◆内　容◆

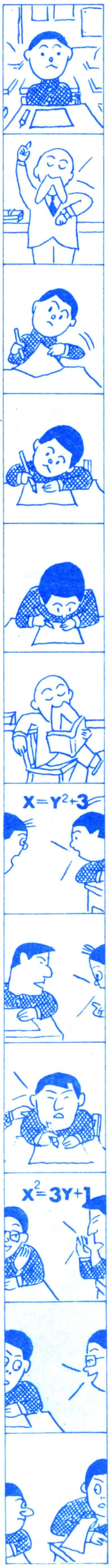
I　ハイテクBASIC
II　BASICからマシン語へ
III　マシン語の活用とBASICの拡張
IV　ソフトウェアによるパワーアップ
V　ハードウェアによるパワーアップ
VI　アプリケーションプログラム

近日発売

(株)日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2－1
☎03(261)4095

```
1020 'cursor move
1030 '
1040 *CRIGHT
1050 IF IK8=&HBF AND CX<=MX-1 THEN GOSUB *GPAIN
1060 IF CX<MX-1 THEN CX=CX+1
1070 GOTO *INMAIN
1080 *CLEFT
1090 IF IK8=&HBF AND CX>=0 THEN GOSUB *GPAIN
1100 IF CX>0 THEN CX=CX-1
1110 GOTO *INMAIN
1120 *CDOWN
1130 IF IK8=&HBF AND CY<=MY-1 THEN GOSUB *GPAIN
1140 IF CY<MY-1 THEN CY=CY+1
1150 GOTO *INMAIN
1160 *CUP
1170 IF IK8=&HBF AND CY>=0 THEN GOSUB *GPAIN
1180 IF CY>0 THEN CY=CY-1
1190 GOTO *INMAIN
1200 *CLD
1210 IF IK8=&HBF AND CY<=MY-1 AND CX>=0 THEN GOSUB *GPAIN
1220 IF CY<MY-1 AND CX=0 THEN CY=CY+1
1230 IF CY=MY-1 AND CX>0 THEN CX=CX-1
1240 IF CY<MY-1 AND CX>0 THEN CY=CY+1:CX=CX-1
1250 GOTO *INMAIN
1260 *CRD
1270 IF IK8=&HBF AND CY<=MY-1 AND CX<=MX-1 THEN GOSUB *GPAIN
1280 IF CY<MY-1 AND CX=MX-1 THEN CY=CY+1
1290 IF CY=MY-1 AND CX<MX-1 THEN CX=CX+1
1300 IF CY<MY-1 AND CX<MX-1 THEN CY=CY+1:CX=CX+1
1310 GOTO *INMAIN
1320 *CLU
1330 IF IK8=&HBF AND CY>=0 AND CX>=0 THEN GOSUB *GPAIN
1340 IF CY>0 AND CX=0 THEN CY=CY-1
1350 IF CX>0 AND CY=0 THEN CX=CX-1
1360 IF CY>0 AND CX>0 THEN CY=CY-1:CX=CX-1
1370 GOTO *INMAIN
1380 *CRU
1390 IF IK8=&HBF AND CY>=0 AND CX<=MX-1 THEN GOSUB *GPAIN
1400 IF CY>0 AND CX=MX-1 THEN CY=CY-1
1410 IF CY=0 AND CX<MX-1 THEN CX=CX+1
1420 IF CY>0 AND CX<MX-1 THEN CY=CY-1:CX=CX+1
1430 GOTO *INMAIN
1440 *CCLR
1450 CCO=CO:CO=0:GOSUB *GPAIN:CO=CCO
1460 GOTO *INMAIN
1470 '
1480 '*** GRAPHIC PAINT ***
1490 '
1500 *GPAIN
1510 LINE (168+CX*8,9+CY*8)-(174+CX*8,15+CY*8),CO,BF
1520 PSET (CX+1,CY+1),CO
1530 RETURN
1540 '
1550 '*** COMMAND ***
1560 '
1570 *RLMOVE
1580 GOSUB *GACLR
1590 LOCATE 0,14:PRINT"ｻﾕｳ ｲﾄﾞｳ"
1600 PRINT "sure (y/n)":IN$=INPUT$(1):GOSUB *HANTEI
1610 IF HA=0 THEN RETURN
1620 PRINT"1 -- ﾐｷﾞ      ":PRINT"2 -- ﾋﾀﾞﾘ"
1630 GOSUB *INPUT1:PRINT
1640 ON IN GOSUB *SUBRIGHT,*SUBLEFT
1650 RETURN
1660 *SUBRIGHT
1670 PRINT"ﾅﾝ dot ｲﾄﾞｳ"
1680 GOSUB *INPUT2:PRINT:DOT=IN
1690 PRINT"ﾇﾘﾂﾌﾞｼ color"
1700 GOSUB *INPUT1:NCC=IN
1710 FOR Y=0 TO MY-1
1720   FOR X=MX-DOT-1 TO -DOT STEP -1
1730     IF X<0 THEN CCO=NCC:GOTO 1750
1740     CCO=POINT(170+X*8,9+Y*8)
```

```
1750      LINE (168+(X+DOT)*8,9+Y*8)-(174+(X+DOT)*8,15+Y*8),CCO,BF
1760    NEXT
1770 NEXT
1780 GOSUB *GPSET
1790 RETURN
1800 *SUBLEFT
1810 PRINT"ﾅﾝ dot ｲﾄﾞｳ"
1820 GOSUB *INPUT2:PRINT:DOT=IN
1830 PRINT"ﾇﾘﾂﾌﾞｼ color"
1840 GOSUB *INPUT1:NCC=IN
1850 FOR Y=0 TO MY-1
1860    FOR X=DOT TO MX-1+DOT
1870      IF X>MX-1 THEN CCO=NCC:GOTO 1890
1880      CCO=POINT(170+X*8,9+Y*8)
1890      LINE (168+(X-DOT)*8,9+Y*8)-(174+(X-DOT)*8,15+Y*8),CCO,BF
1900    NEXT
1910 NEXT
1920 GOSUB *GPSET
1930 RETURN
1940 '
1950 '*** UP DOWN MOVE ***
1960 '
1970 *UDMOVE
1980 GOSUB *GACLR
1990 LOCATE 0,14:PRINT"ｼﾞｮｳｹﾞ ｲﾄﾞｳ"
2000 PRINT "sure (y/n)":IN$=INPUT$(1):GOSUB *HANTEI
2010 IF HA=0 THEN RETURN
2020 PRINT"1 -- ｳｴ":PRINT"2 -- ｼﾀ"
2030 GOSUB *INPUT1:PRINT
2040 ON IN GOSUB *SUBUP,*SUBDOWN
2050 RETURN
2060 *SUBUP
2070 PRINT"ﾅﾝ dot ｲﾄﾞｳ"
2080 GOSUB *INPUT2:PRINT:DOT=IN
2090 PRINT"ﾇﾘﾂﾌﾞｼ color"
2100 GOSUB *INPUT1:NCC=IN
2110 FOR X=0 TO MX-1
2120    FOR Y=DOT TO MY-1+DOT
2130      IF Y>MY-1 THEN CCO=NCC:GOTO 2150
2140      CCO=POINT(170+X*8,9+Y*8)
2150      LINE (168+X*8,9+(Y-DOT)*8)-(174+X*8,15+(Y-DOT)*8),CCO,BF
2160    NEXT
2170 NEXT
2180 GOSUB *GPSET
2190 RETURN
2200 *SUBDOWN
2210 PRINT"ﾅﾝ dot ｲﾄﾞｳ"
2220 GOSUB *INPUT2:PRINT:DOT=IN
2230 PRINT"ﾇﾘﾂﾌﾞｼ color"
2240 GOSUB *INPUT1:NCC=IN
2250 FOR X=0 TO MX-1
2260    FOR Y=MY-DOT-1 TO -DOT STEP -1
2270      IF Y<0 THEN CCO=NCC:GOTO 2290
2280      CCO=POINT(170+X*8,9+Y*8)
2290      LINE (168+X*8,9+(Y+DOT)*8)-(174+X*8,15+(Y+DOT)*8),CCO,BF
2300    NEXT
2310 NEXT
2320 GOSUB *GPSET
2330 RETURN
2340 '*** HORIZONTAL ***
2350 *HOL
2360 GOSUB *GACLR
2370 LOCATE 0,14:PRINT"ｻﾕｳ ﾊﾝﾃﾝ"
2380 PRINT "sure (y/n)";:IN$=INPUT$(1):GOSUB *HANTEI
2390 IF HA=0 THEN RETURN
2400 FOR Y=0 TO MY
2410    FOR X=Ø TO MX/2-1
2420      CCO1=POINT(170+X*8,9+Y*8)
2430      CCO2=POINT(170+(MX-X-1)*8,9+Y*8)
2440      LINE (168+X*8,9+Y*8)-(174+X*8,15+Y*8),CCO2,BF
2450      LINE (168+(MX-X-1)*8,9+Y*8)-(174+(MX-X-1)*8,15+Y*8),CCO1,BF
2460    NEXT
2470 NEXT
```



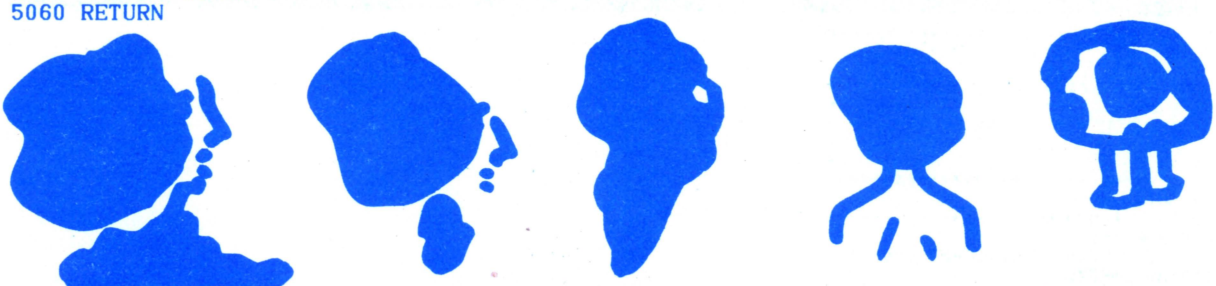
```
2480 GOSUB *GPSET
2490 RETURN
2500 '*** VERTICAL ***
2510 *VER
2520 GOSUB *GACLR
2530 LOCATE 0,14:PRINT"ｼﾞｮｳｹﾞ ﾊﾝﾃﾝ"
2540 PRINT "sure (y/n)";:IN$=INPUT$(1):GOSUB *HANTEI
2550 IF HA=0 THEN RETURN
2560 FOR X=0 TO MX
2570   FOR Y=0 TO MY/2-1
2580     CCO1=POINT(170+X*8,9+Y*8)
2590     CCO2=POINT(170+X*8,9+(MY-Y-1)*8)
2600     LINE (168+X*8,9+Y*8)-(174+X*8,15+Y*8),CCO2,BF
2610     LINE (168+X*8,9+(MY-Y-1)*8)-(174+X*8,15+(MY-Y-1)*8),CCO1,BF
2620   NEXT
2630 NEXT
2640 GOSUB *GPSET
2650 RETURN
2660 '*** FULL PAINT ***
2670 *PFULL
2680 GOSUB *GACLR
2690 LOCATE 0,14:PRINT"ﾇﾘﾂﾌﾞｼ"
2700 PRINT "sure (y/n)";:IN$=INPUT$(1):GOSUB *HANTEI
2710 IF HA=0 THEN RETURN
2720 PRINT
2730 PRINT"color ":GOSUB *INPUT1:CCO=IN:IF CCO<0 OR CCO>7 THEN 2730
2740 FOR Y=0 TO MY-1
2750   FOR X=0 TO MX-1
2760     LINE (168+X*8,9+Y*8)-(174+X*8,15+Y*8),CCO,BF
2770   NEXT
2780 NEXT
2790 GOSUB *GPSET
2800 RETURN
2810 '*** EXCHANGE COLOR ***
2820 *EXCH
2830 GOSUB *GACLR
2840 LOCATE 0,14:PRINT"ｲﾛ ﾇﾘｶｴ"
2850 PRINT"sure (y/n)":IN$=INPUT$(1):GOSUB *HANTEI
2860 IF HA=0 THEN RETURN
2870 PRINT:PRINT"ﾅﾆｲﾛ ｦ":GOSUB *INPUT1:CCO1=IN
2880 PRINT:PRINT"ﾅﾆｲﾛ ﾆ":GOSUB *INPUT1:CCO2=IN
2890 FOR Y=0 TO MY-1
2900   FOR X=0 TO MX-1
2910     CCO=POINT(170+X*8,9+Y*8)
2920     IF CCO=CCO1 THEN LINE (168+X*8,9+Y*8)-(174+X*8,15+Y*8),CCO2,BF
2930   NEXT
2940 NEXT
2950 GOSUB *GPSET
2960 RETURN
2970 '
2980 *PEXCH
2990 GOSUB *GACLR
3000 LOCATE 0,14:PRINT"ﾊﾟﾚｯﾄ ﾍﾝｺｳ"
3010 PRINT "sure (y/n)":IN$=INPUT$(1):GOSUB *HANTEI
3020 IF HA=0 THEN RETURN
3030 PRINT"ﾊﾟﾚｯﾄ ﾊﾞﾝｺﾞｳ":GOSUB *INPUT1:P=IN
3040 PRINT:PRINT"ｶﾗｰ ﾊﾞﾝｺﾞｳ":GOSUB  *INPUT1:CCO=IN
3050 PRINT:PRINT"sure (y/n)":IN$=INPUT$(1):GOSUB *HANTEI
3060 IF HA=0 THEN RETURN
3070 COLOR=(P,CCO)
3080 RETURN
3090 '
3100 '*** EXPAND COMMAND ***
3110 '
3120 *EXPAND
3130 GOSUB *GACLR
3140 LOCATE 0,14:PRINT"1 -- ﾃﾞｰﾀ ｾｰﾌﾞ"
3150 PRINT"2 -- ﾃﾞｰﾀ ﾛｰﾄﾞ"
3160 PRINT"3 -- ｴﾃﾞｯﾄ ｵﾜﾘ"
3170 GOSUB *INPUT1
3180 ON IN GOSUB *DSAVE,*DLOAD,*EEND
3190 RETURN
3200 '
```

```
3210 *DSAVE
3220 GOSUB *GACLR
3230 LOCATE 0,14:PRINT"ﾃﾞｰﾀ ｾｰﾌﾞ"
3240 PRINT "sure (y/n)":IN$=INPUT$(1):GOSUB *HANTEI
3250 IF HA=0 THEN RETURN
3260 PRINT "file name":IN$=""
3270 INN$=INPUT$(1)
3280 IF INN$=CHR$(&HD) THEN IN$=IN$+".dat":GOTO 3320
3290 Y=CSRLIN:IN$=RIGHT$(IN$+INN$,6)
3300 LOCATE 0,Y:PRINT IN$;
3310 GOTO 3270
3320 GET (1,1)-(MX,MY),PIC
3330 OPEN "1:"+IN$ FOR OUTPUT AS #1
3340 FOR I=0 TO FACT
3350   PRINT #1,PIC(I)
3360 NEXT
3370 CLOSE
3380 PRINT:PRINT"data ｶｸﾉｳ "
3390 PRINT "&H";HEX$(BYTE);" ﾊﾞｲﾄ"
3400 PRINT "hit return key!"
3410 IF INKEY$<>CHR$(&HD) THEN 3410
3420 RETURN
3430 '
3440 *DLOAD
3450 GOSUB *GACLR
3460 LOCATE 0,14:PRINT"ﾃﾞｰﾀ ﾛｰﾄﾞ"
3470 PRINT "sure (y/n)":IN$=INPUT$(1):GOSUB *HANTEI
3480 IF HA=0 THEN RETURN
3490 PRINT "file name":IN$=""
3500 INN$=INPUT$(1)
3510 IF INN$=CHR$(&HD) THEN IN$=IN$+".dat":GOTO 3550
3520 Y=CSRLIN:IN$=RIGHT$(IN$+INN$,6)
3530 LOCATE 0,Y:PRINT IN$;
3540 GOTO 3500
3550 OPEN "1:"+IN$ FOR INPUT AS #1
3560 I=0
3570   INPUT #1,PIC(I)
3580   I=I+1:IF EOF(1) OR I>FACT THEN 3600
3590 GOTO 3570
3600 CLOSE
3610 IF PIC(0)>MX OR PIC (1)>MY THEN BEEP:PRINT:PRINT"ﾃﾞｰﾀ ﾛｰﾄﾞ":PRINT"ﾃﾞｷﾏｾﾝ":P
RINT"hit any key":IN$=INPUT$(1):RETURN
3620 PUT (1,1),PIC,PSET
3630 GOSUB *GGET
3640 RETURN
3650 '
3660 *EEND
3670 GOSUB *GACLR
3680 LOCATE 0,14:PRINT"ｵﾜﾘ"
3690 PRINT "sure (y/n)";:IN$=INPUT$(1):GOSUB *HANTEI
3700 IF HA=0 THEN RETURN
3710 PRINT:PRINT"ﾅｶﾞｲｺﾄ ｵﾂｶﾚｻﾏ":PRINT"ﾃﾞｼﾀ"
3720 STOP OFF:HELP OFF:ON ERROR GOTO 0
3730 END
3740 '
3750 '***** INITIALIZE *****
3760 '
3770 *INIT
3780 CLS:CO=7:CX=0:CY=0
3790 INPUT "MAX X(dot)";MX:IF MX<1 OR MX>59 THEN BEEP:GOTO 3780
3800 INPUT "MAX Y(dot)";MY:IF MY<1 OR MY>24 THEN BEEP:GOTO 3800
3810 INPUT "sure (y/n)";IN$ :IF IN$<>"Y" AND IN$<>"y" THEN 3780
3820 BYTE=((MX+7)¥8)*MY*3+4:FACT=BYTE¥2+1
3830 CLS 3:DIM PIC(FACT):FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
3840 LOCATE 21,0
3850 FOR X=0 TO MX-1
3860   PRINT HEX$(X MOD 10);
3870 NEXT
3880 FOR Y=0 TO MY-1
3890   LOCATE 19,Y+1:PRINT USING "##";Y;
3900 NEXT
3910 '
3920 FOR I=0 TO 3
```

PART·6

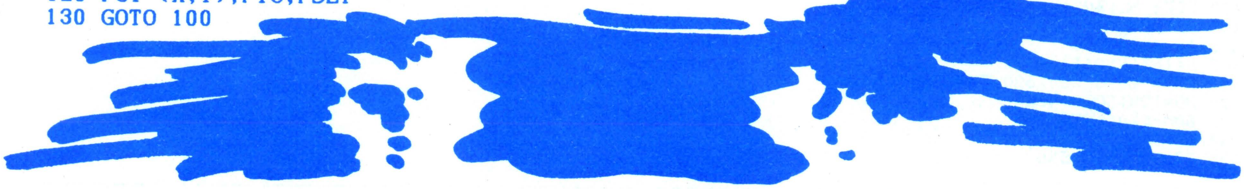
キャラクターエディタ 1 　7 BLOCK

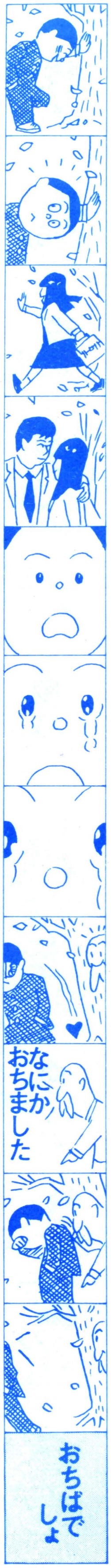
```
3930   CIRCLE(I*24+19,47),7,7:PAINT(I*24+19,47),I,7
3940   CIRCLE(I*24+19,70),7,7:PAINT(I*24+19,70),I+4,7
3950   LOCATE 3*I+1,4:PRINT I:LOCATE 3*I+1,7:PRINT I+4
3960 NEXT
3970 LINE (0,0)-(MX+1,MY+1),7,B
3980 FOR Y=0 TO MY
3990   LINE (167,Y*8+8)-(MX*8+167,Y*8+8)
4000 NEXT
4010 FOR X=0 TO MX
4020   LINE (167+X*8,8)-(167+X*8,MY*8+8)
4030 NEXT
4040 LOCATE 3,11:PRINT"color:"
4050 LINE (80,88)-(88,96),CO,BF:LINE (79,87)-(89,97),7,B
4060 RETURN
4070 *SSTOP
4080 GOSUB *GACLR
4090 LOCATE 0,14:PRINT"1 - ｿﾞｯｺｳ"
4100 PRINT"2 - ﾁｭｳｼ"
4110 GOSUB *INPUT1
4120 IF IN=1 THEN GOSUB *GACLR:RETURN
4130 GOSUB *GGET
4140 GOSUB *GACLR
4150 RETURN *INMAIN
4160 *ERRORMES
4170 BEEP:PRINT:PRINT"error"
4180 IF ERR=61 THEN PRINT"write protect"
4190 IF ERR=53 THEN PRINT"ﾌｧｲﾙ ｶﾞ ﾅｲ"
4200 PRINT"hit any key"
4210 IN$=INPUT$(1)
4220 GOSUB *GACLR
4230 HELP ON
4240 RESUME *INMAIN
5000 'ｱﾔﾏｯﾃ END ｼﾀﾄｷ ﾉ ｼｮﾘ
5010 ON HELP GOSUB *COMMAND
5020 ON STOP GOSUB *SSTOP
5030 ON ERROR GOTO *ERRORMES
5040 HELP ON:STOP ON
5050 GOSUB *GACLR
5060 RETURN
```

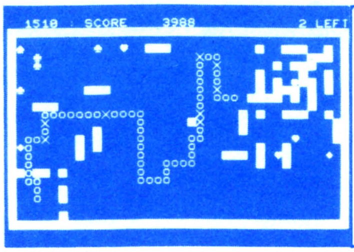


キャラクターエディタ 2 　1 BLOCK

```
10 'ﾗﾝﾀﾞﾑ ﾆ ｴ ｦ ﾋｮｳｼﾞｽﾙ
20 DEFINT A-Z:CLS 3
30 DIM PIC(99)
40 OPEN "1:"+"TEST"+".dat" FOR INPUT AS #1
50 FOR I=0 TO 99
60   INPUT #1,PIC(I)
70 NEXT
80 CLOSE
90 'main program
100 X=608*RND
110 Y=184*RND
120 PUT (X,Y),PIC,PSET
130 GOTO 100
```



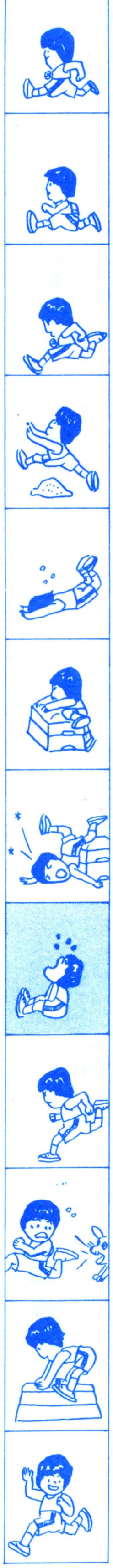




万里の長城

PC－8001　PC－8801／mkII（N-BASIC）

山口淳一



ある水曜日の午後8時、まだ結成間もないBEEP編集室には緊迫した空気が流れていた。

「われわれに残された時間は少ない。しかし、われわれには〝PC―8001〟用のゲームが不足している。まだまだ8001のユーザーは多いはずだ。なんとかしてこの対策を考えなければならない。」

そこでBEEP取材班は、幻のゲームソフト〝万里の長城〟を捜すべく、特別部隊を結成しディスケットケースの奥地へと進んでいった。

予想どおり彼らの行く手には、さまざまな困難がまちうけていた。

「隊長、もうあきらめましょう」という西川隊員の言葉にさすがの隊長も返す言葉がなかった。

暗黒の世界にかすかな光を送っていたバッテリーの電源も切れるころ、突然視界が開けまぶしいばかりの光がさしこんできた。

「た、隊長！」

彼らは、いったい何を発見したのであろうか!?

――CM――

彼らの目の前には、白紙のラベルが貼られたディスケットが横たわっていた。即刻、それを研究班のキャンプまで持ち帰り解析を依頼した。

結果は期待したとおりであった。彼らはついに〝万里の長城〟を発見したのである。

研究班の解析したところ、遊び方は次のとおりである。

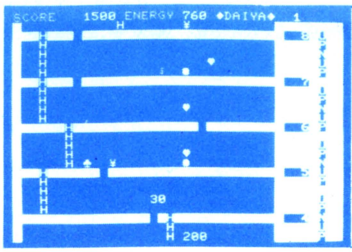
画面左下からズンズン進む長城を、テンキーの8・2・4・6でそれぞれ上下左右にコントロールし、障害物に当たらないようにしながら♤♡◇♧のエサを食べてスコアを上げる。そして、画面右上の●に到達すれば、さらにもう1面遊べる。

非常に単純、かつ短いプログラムであるが、やってみるとこれが結構燃えるのであった。

バンリノチョウジョウ　1　BLOCK

```
1 '******************************
2 '*     ハ゛ンリノ  チョウシ゛ョウ       *
3 '*                            *
4 '*   Copyright 1982 (C)       *
5 '*                            *
6 '*               by K.L.SOFT  *
7 '*                            *
8 '*                            *
9 '******************************
20 GOTO 1000
99 '--- ホウコウ -----------------
100 FOR I=1
   TO INT(50000!/(SC+PT+3000))+1
110 A$=INKEY$
120 IF A$="8" THEN DR=-120
130 IF A$="6" THEN DR=2
140 IF A$="4" THEN DR=-2
150 IF A$="2" THEN DR=120
160 NEXT
170 RETURN
199 '--- ショウカ゛イ POKE ------------
200 A=PEEK(BL)
202   IF A=0 OR A=&H21
   THEN POKE BL,&H87
210 RETURN
299 '--- ショウカ゛イ -----------------
300 CT=CT+1
310 ON CT GOSUB 400,500,600,650
320 RETURN
399 '--- ショウカ゛イ 0 ---------------
400 BL=INT(RND(1)*880)*2+62568!
410 IF PEEK(BL)<>0 GOTO 400
420 POKE BL,&H21
430 RETURN
499 '--- ショウカ゛イ 1 ---------------
500 A=INT(RND(1)*4)+1
510 ON A GOTO 520,530,540,550
520 BD=120:GOTO 560
530 BD=-120:GOTO 560
540 BD=2:GOTO 560
550 BD=-2:GOTO 560
```

```
560 GOSUB 200
570 RETURN
599 '--- ショウカ゛イ 2 -----------------
600 BL=BL+BD:GOSUB 200:RETURN
649 '--- ショウカ゛イ 3 -----------------
650 GOSUB 600:CT=0:RETURN
699 '--- EXTRA PLAY ---------------
700  FOR I=1 TO 70
702   BEEP1:POKE LC,&H2A
704   BEEP0:POKE LC,&HEC
706  NEXT
710 RS=RS+1
720 PRINT CHR$(12):LOCATE 10,9
722 PRINT"E X T R A   P L A Y"
730 FOR I=1 TO 1000:NEXT
740 RETURN
799 '--- アア、シッハ゜イ -----------------
800  FOR I=1 TO 20
802   BEEP1:POKE LC,&H23
804   BEEP0:POKE LC,&HED
806  NEXT
808 RETURN
999 '--- MAIN ROUTINE ------------
1000 GOSUB 2000
1010 GOSUB 3000
1020 IF HS<SC THEN HS=SC
1030 GOSUB 5000
1040 IF AG$="y" GOTO 1010
1050 END
1999 '--- シ゛ュンヒ゛ -----------------
2000 CONSOLE 0,25,0,0:WIDTH 40,25:COLOR0,0,0
2010 HS=0
2020 PRINT CHR$(12)
2030 LOCATE 10,3:PRINT"ハ゛ン リ   ノ   チョウ シ゛ョウ"
2040 LOCATE 15,6:PRINT"SOFT BANK"
2050 LOCATE 12,9:PRINT"♠ -- 300 points"
2060 LOCATE 12,11:PRINT"♥ -- 150 points"
2070 LOCATE 12,13:PRINT"♦ -- 100 points"
2080 LOCATE 12,15:PRINT"♣ --  50 points"
2090 LOCATE 12,17:PRINT"● -- Extra Play"
2100 LOCATE 5,20:PRINT"ナニカ key ヲ オシテクタ゛サイ。"
2110 IF INKEY$="" GOTO 2110
2120 RETURN
2999 '--- PLAY 1 -----------------
3000 SC=0:RS=3:PT=0
3010 GOSUB 3500
3020 RS=RS-1:SC=SC+PT:PT=0
3030 IF RS<>-1 GOTO 3010
3040 RETURN
3499 '--- PLAY 2 -----------------
3500 GOSUB 4000
3510 LOCATE 0,0:PRINTUSING"######";PT;
3520 GOSUB 100
3530 BEEP1:LC=LC+DR:A=PEEK(LC):BEEP0
3540 IF A=0 OR A=&H21 THEN POKE LC,&HED:PT=PT+2:GOSUB 300:GOTO 3510
3550 IF A=&HE8 THEN POKE LC,&HF0:PT=PT+300:GOSUB 300:GOTO 3510
3560 IF A=&HE9 THEN POKE LC,&HF0:PT=PT+150:GOSUB 300:GOTO 3510
3570 IF A=&HEA THEN POKE LC,&HF0:PT=PT+100:GOSUB 300:GOTO 3510
3580 IF A=&HEB THEN POKE LC,&HF0:PT=PT+50:GOSUB 300:GOTO 3510
3590 IF A=&HEC THEN GOSUB 700:GOTO 3610
3600 GOSUB 800
3610 RETURN
3999 '--- ヨシ、イクソ゛ ----------------
4000 PRINT CHR$(12);:PRINTUSING"###### : SCORE########            # LEFT";PT;SC;
RS;
4010 LINE(39,1)-(0,1),CHR$(&H87):LINE(39,24)-(39,1),CHR$(&H87):LINE(0,24)-(39,24
),CHR$(&H87):LINE(0,1)-(0,24),CHR$(&H87)
4020 RESTORE 10000:FOR I=1 TO 31:READ A:POKE A,&H87:NEXT
4030 CT=0:LC=64734!:DR=-120:POKE LC,&HED:POKE 63114!,&HEC
4040 FOR I=1 TO 20
4050 A=INT(RND(1)*880)*2+62568!:IF PEEK(A)<>0 GOTO 4050 ELSE POKE A,INT(RND(1)*4
)+&HE8
4060 NEXT
4070 FOR I=62328! TO 62406! STEP 2:BEEP1:POKE I,&HED:POKE I,&H87:BEEP0:NEXT
4080 RETURN
4999 '--- ハイ、オワリ ----------------
5000 PRINT CHR$(12);
5010 LOCATE 11,3:PRINT"G A M E   O V E R"
5020 LOCATE 13,7:PRINTUSING"SCORE   :########";SC
5030 LOCATE 10,9:PRINTUSING"HI SCORE   :########";HS
5040 LOCATE 14,14:INPUT"AGAIN ";AG$
5050 IF AG$<>"y" AND AG$<>"n" THEN BEEP:GOTO 5000
5060 RETURN
9999 '--- DATA -----------------
10000 DATA 62626,62632,62634,62636,62642,62870,62874,62878,62986,63002,63106,631
10,63118,63122,63226,63242,63350,63354,63358,63586,63592,63594,63596,63602,64370
,64374,64376,64380,64620,64740,64980
```



UPNUP（アップンアップ）

PC－8001/mkⅡ PC－8801/mkⅡ(N-BASIC)

小林祐司

ゲームの遊び方

プログラムを走らせると、タイトル、キーの説明などが表示され、〔RETURN〕キーを押すと、ゲームが始まります。

1段目にいるMAN『♣』を、うまく動かして、屋上の『G』まで行かせるのがこのゲームの目的です。MANは、テンキーの[1]で左、[3]で右、[5]で上、[SPACE]でジャンプします。なお、下には行くことができません。

次にMAN以外のキャラクターを紹介します。

『●』DAMGORO

MANの行くのをじゃまする唯一の敵、上から、ころがってきます。MANはジャンプすることによって、かわすことができます。かわすと200点です。

『♥』FUDO

MANがこれを取ると30点とエネルギーが50増えます。

『◆』DAIYA

これを取ると1面クリアしたときに、得点になります。

『$』GOLD1

これを取ると100点増えます。

『¥』GOLD2

これを取ると300点増えます。

『,』KUGI

これにあたると、エネルギーが100減ります。

『H』HASIGO

MANは、これを使って上に登っていきます。1段上るごとに100点加算されます。

『G』GOLE

ここにつくと、1面クリアとなります。

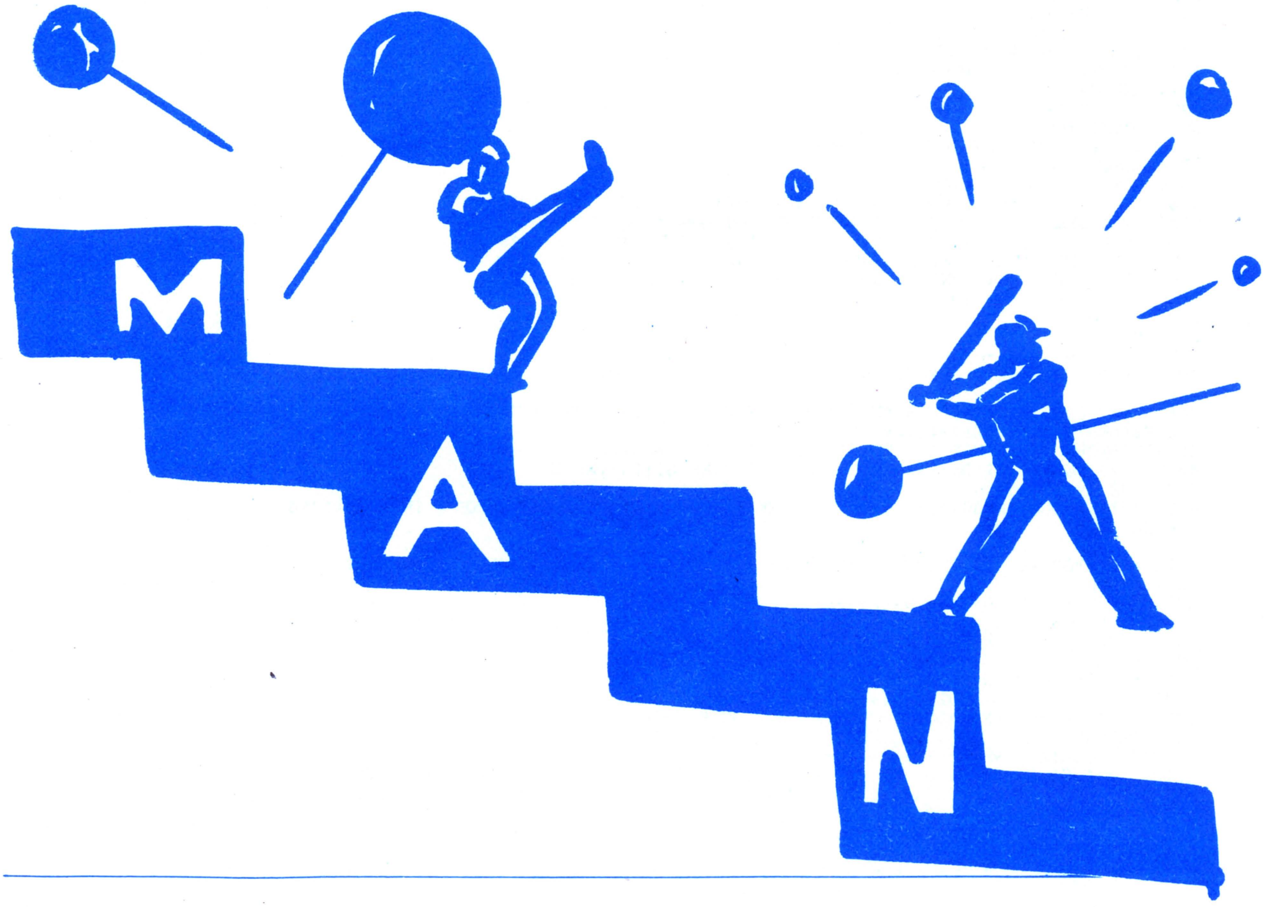
クリアすると、残りのエネルギーとDAIYAとでBONUS点がSCOREに加算されます。またスペシャルBONUSが出ることもあります。

ビルの階数は、1面→10階、2面→15階というように増えていきます。

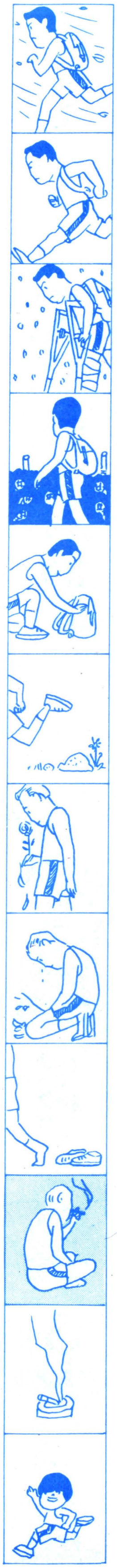
敵の数は偶数面をクリアするごとにひとつずつ増えます。

書き忘れましたが、各階には、ひとつ穴があいていて、MANは、ジャンプすることによって飛びこえることができます。ジャンプすると、エネルギーが減ります。

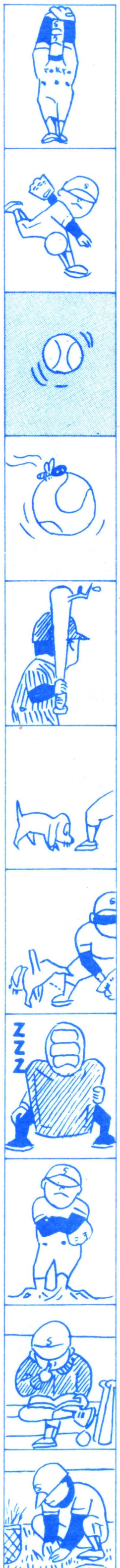
MANは、ものすごく弱くブロック1個分おちても、ブロックに当たっても、すぐ死んでしまいます。また敵に対しては、ある方向からのときだけ死にません。



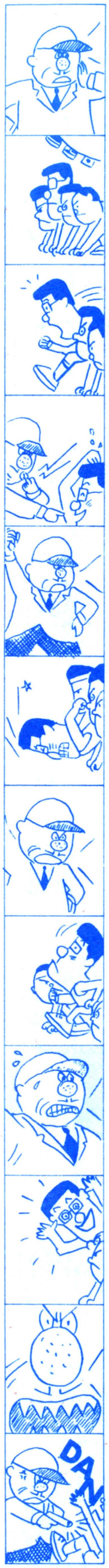
UPNUP 1 BLOCK

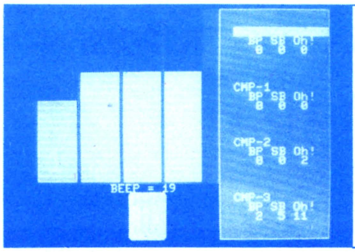


```
100 REM **********************
110 REM * UPNUP  (アップンアップ) *
120 REM *  1984年12月10日       *
130 REM * PROGRAM BY Y.KoBa   *
140 REM **********************
150 WIDTH40,25:CONSOLE1,24,0,1:COLOR7,0,0:PRINTCHR$(12):CLEAR1000
160 DEFINT A-Z:DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120):DEFFNR(X)=INT(RND(1)*X)
170 FORI=0TO4:READ KT$(I):KT(I)=LEN(KT$(I)):NEXT
180 DATA "■UPNUP","■PROGRAM BY Y.K","■BEEP","■GANBARE","■PC|8001"
190 DEFUSR1=&HB000:DEFUSR2=&HB00C:WA=&HB200
200 IFPEEK(&HB0E6)<>&HC9THENFORI=&HB000TO&HB0E6:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKEI,A:NE
XT
210 FORI=WATOWA+50:POKEI,0:NEXT:GOTO970
220 '*****  ショキ セッテイ 1   *****
230 ST=1:SC=0:BA=1:MA=3:A=USR1(0)
240 LOCATE0,1:PRINTSPACE$(39);:FORI=0TO10:A=USR1(0):FORJ=0TO100:NEXT:NEXT
250 '*****  ショキ セッテイ 2   *****
260 LOCATE0,0:COLOR6:PRINT"SCORE           ENERGY       ";:COLOR3:PRINT"◆DAIYA◆    ";
270 GOSUB720:LINE(0,2)-(38,11),"■",7,BF
280 LOCATE8,2:COLOR4:PRINT"◆◆◆◆◆◆ UPN UP ◆◆◆◆◆◆"
290 LOCATE12,4:COLOR3:PRINT"STAGE ";ST
300 LOCATE11,6:COLOR5:PRINT"LEFT MAN ";MA-1;:COLOR6:PRINTSTRING$(MA-1,"♣");
310 LOCATE10,8:COLOR6:PRINT"HI-SCORE";:COLOR7:PRINTUSING" #####0";HI
320 LOCATE0,1:COLOR7:PRINTSTRING$(32,"■")"   1■■■■";:F=0:G=1:K=1:OK=0:KZ=0
330 I=FNR(5):KT$=KT$(I):KT=KT(I)
340 X=19:Y=16:EN=1000:KK=0:KI=ST*5+5:W=ST¥2+1:BA=(ST+1)¥2+1:DA=0:JP=0:C$=" "
350 FORI=0TO15:GOSUB610:NEXT:FORI=0TOST:POKEWA+16+I*4,0:NEXT:POKEWA+5,BA:POKEWA+
3,0
360 '*****  メイン ルーチン   *****
370 POKE WA+1,F:A=USR2(0):IFPEEK(WA+3)=1THEN730ELSECOLOR7:LOCATE19,0
380 PRINTUSING"###0";EN¥10;:IFEN<1THEN730ELSEEN=EN-2:IFJP=0THEN430ELSEFY=1:JP=0
390 COLOR7:LOCATEX,Y:PRINTC$;:X=X+FX:Y=Y+FY:C$=CHR$(FNP(X,Y))
400 EN=EN-5:A=INSTR("●■♥",C$):ONA+1GOTO410,730,730:C$="0":SC=SC+3:GOSUB720:EN=EN
+60+ST*10:LOCATEX-1,Y:PRINT"3";:KK=KK+1:GOSUB590:GOTO420
410 IFFNP(X+FX,Y+1)=236ORFNP(X,Y+1)=236THENSC=SC+20:LOCATEX-1,Y-1:COLOR5:PRINT"2
00";:GOSUB720
420 IFJP=0THEN460ELSELOCATEX,Y:COLOR6:PRINT"♣";:FORI=1TO10:NEXT:GOTO360
430 I0=INP(0):FX=(I0=253)-(I0=247):IFINP(9)=191THENFY=-1:JP=1:GOTO390
440 IFI0=223AND(C$="H"ORFNP(X,Y-1)=72)THEN530
450 IFFX=0THEN520 ELSE LOCATEX,Y:COLOR7:PRINTC$;:X=X+FX:C$=CHR$(FNP(X,Y))
460 A=INSTR("◆$¥,■●G",C$):ONA+1GOTO520,470,490,500,480,730,730,780
470 DA=DA+1:C$=" ":GOSUB580:COLOR7:LOCATE32,0:PRINTUSING"##";DA;:GOTO 520
480 EN=EN-100:LOCATEX-1,Y-1:PRINT"イテ";:GOSUB580:GOTO520
490 P=10:D$="1":C$="0":GOTO 510
500 P=30:D$="3":C$="0"
510 SC=SC+P:LOCATEX-1,Y:PRINTD$"00";:GOSUB720:GOSUB590
520 LOCATEX,Y:COLOR6:PRINT"♣";:IFFNP(X,Y+1)=32THEN730ELSE370
530 ' ***    UP    ***
540 IFFNP(X,Y-1)=236THEN730
550 LOCATEX,Y:COLOR7:PRINTC$;:GOSUB610:LOCATEX,Y:COLOR6:PRINT"♣";
560 SC=SC+1:COLOR7:GOSUB720:GOTO360
570 ' ***  BEEP ***
580 FORI=0TO5:BEEP1:FORJ=0TO10:NEXT:BEEP0:NEXT:RETURN
590 BEEP1:FORJ=0TO10:NEXT:BEEP0:RETURN
600 ' ***  UP ルーチン ***
610 IFOK>0THENA$=SPACE$(39):OK=OK+1:IFOK=3THENLOCATE30,1:PRINT"G";:GOTO640ELSE64
0
620 F=FMOD5+1:IFF=5THEN K=K+1:A$=STRING$(31,"■")+"■"+RIGHT$("  "+STR$(K),3)+"■" E
LSE A$="■"+SPACE$(30)+"■■■■■"
630 A$=A$+MID$(KT$,KT-KZ,1)+"■■":KZ=(KZ+1)MODKT
640 POKEWA,1:MY=MY+1:A=USR1(0):IFF=1THENG=FNR(9)*3+3
650 COLOR7:LOCATE0,1:PRINTA$;:C$=CHR$(FNP(X,Y)):IFOK>0THENRETURN
660 LOCATEG,1:PRINT"H";:ON F GOTO 680,690,700,700,670
670 FORT=1TOW:RX=FNR(8)*3+4:POKE&HF37A+RX*2,32:NEXT:IFKI=KTHENOK=1:POKEWA+7,1:GO
TO700ELSE700
680 RX=FNR(8)*3+2:A=FNR(4)+1:COLORA+2:LOCATERX,1:PRINTMID$("◆$¥,",A,1);:GOTO700
690 RX=FNR(8)*3+2:COLOR1:LOCATERX,1:PRINT"♥";
```



```
700 RETURN
710 '***** SCORE *****
720 LOCATE6,0:COLOR7:PRINTUSING"#####0";SC;:RETURN
730 '***** MAN シヌ *****
740 IFFNP(X,Y+1)=32THENLOCATEX,Y:COLOR7:PRINTC$;:Y=Y+1:C$=CHR$(FNP(X,Y)):LOCATEX
,Y:COLOR6:PRINT"♣";:FORI=1TO20:NEXT:GOTO740
750 FORI=1TO10:LOCATEX,Y:PRINT"×";:BEEP1:FORJ=1TO10:NEXT:BEEP0
760 LOCATEX,Y:PRINT"+";:FORJ=1TO10:NEXT:NEXT:LOCATEX,Y:PRINT" "
770 MA=MA-1:IFMA=0THEN900ELSEPRINTCHR$(12):GOTO260
780 '****** CLEAR *****
790 LOCATE10,5:COLOR5:PRINTUSING"STAGE ## CLEAR ";ST
800 FORI=1TO25:COLORIMOD6+1:LOCATEX,Y:PRINT"♣";:BEEP1:FORJ=1TO10:NEXT:BEEP0:NEXT
810 B1=DA*20*ST:B2=(EN¥10)*ST:GOSUB950
820 LOCATE5,8:COLOR7:PRINTUSING"◆(DAIYA) ##00 x ## = #####0";ST*2;DA;B1;:GOSUB950
830 LOCATE5,9:COLOR7:PRINTUSING"ENERGY   ###0 x ## = #####0";EN¥10;ST;B2;:GOSUB95
0
840 B3=0:IF KI=KK+1 THEN LOCATE 5,10:COLOR3:PRINTUSING"SPECIAL BONUS          #00
0";ST;:GOSUB 950:B3=100*ST
850 LOCATE11,12:COLOR6:PRINTUSING"BONUS #####0";B1+B2+B3
860 IFSTMOD2=0THENCOLOR4:LOCATE12,13:PRINT"BONUS MAN":MA=MA+1
870 FORI=1TO1000:NEXT:SC=SC+B1+B2+B3:LOCATE6,0:COLOR7:PRINTUSING"#####0";SC;
880 LOCATE8,14:COLOR5:PRINT"GO TO NEXT STAGE !";:GOSUB950
890 FORI=1TO5:A=USR1(0):NEXT:ST=ST+1:GOTO260
900 '***** END *******
910 LINE(10,9)-(22,13),"■",6,B:LINE(11,10)-(21,12),"■",5,BF:LOCATE12,11:COLOR7:F
ORI=1TO9:PRINTMID$("GAME OVER",I,1);:FORJ=1TO160:NEXT:NEXT
920 COLOR6:IFHI<SCTHENHI=SC
930 LOCATE9,17:PRINT"HIT RETURN key !";:IFINPUT$(1)=CHR$(13)THEN960ELSE930
940 '***** BEEP 2 *****
950 FORI=1TO1600:NEXT:BEEP1:FORI=1TO100:NEXT:BEEP0:RETURN
960 '***** DEMO *****
970 PRINTCHR$(12):LOCATE0,1:COLOR3:LINE(0,1)-(39,7),"=",3,BF:COLOR6
980 LOCATE4,2:PRINT"■ ■ ■■◣ ◣ ■    ■ ■ ■■◣"
990 LOCATE4,3:PRINT"■ ■ ■ ■ ■◣ ■    ■ ■ ■ ■"
1000 LOCATE4,4:PRINT"■ ■ ■■◤ ■■■    ■ ■ ■■◤"
1010 LOCATE4,5:PRINT"■ ■ ■   ■ ◥■    ■ ■ ■  "
1020 LOCATE4,6:PRINT"◥■◤ ■   ■  ◥    ◥■◤ ■  "
1030 COLOR7:LOCATE7,9:PRINTUSING"HI-SCORE #####0";HI
1040 LOCATE12,11:PRINTUSING"SCORE #####0";SC
1050 LOCATE0,13:COLOR4:PRINT"***** KEY FUNCTION *****":COLOR7 :PRINT
1060 PRINT "                          U P
1070 PRINT "                          ┌─┐
1080 PRINT "                          │5│
1090 PRINT "         ┌────┐         ┌─┐└┬┘┌─┐
1100 PRINT "  JAMP │SPACE│ RIGHT │1╞═♣═╡3│ LEFT":LOCATE25,19:COLOR4:PRINT"♣"
1110 COLOR7:PRINT "        └────┘      └─┘   └─┘
1120 PRINT:PRINT:COLOR5:PRINT "      HIT RETURN key TO START ! ";:LINE23,1
1130 IFINPUT$(1)=CHR$(13)THEN230ELSE1130
1140 '*****  マシンゴ  DATA   *****
1150 DATA 21,42,FE,11,BA,FE,01,CA,0A,ED,B8,C9,3A,00,B2,B7
1160 DATA 28,12,3A,05,B2,47,21,11,B2,11,04,00,34,19,10,FC
1170 DATA AF,32,00,B2,3A,05,B2,47,DD,21,10,B2,C5,CD,39,B0
1180 DATA 11,04,00,DD,19,C1,10,F4,C9,DD,7E,00,B7,20,3D,3A
1190 DATA 01,B2,DD,36,00,00,FE,05,C8,2A,08,B2,23,22,08,B2
1200 DATA DD,36,00,00,DD,36,03,20,7E,E6,0F,C6,04,67,2E,02
1210 DATA E5,CD,F3,03,7E,E1,FE,20,C0,DD,77,03,7A,E6,01,CB
1220 DATA 27,3D,DD,77,02,DD,74,00,DD,75,01,C9,DD,6E,01,67
1230 DATA E5,CD,F3,03,DD,4E,03,71,11,78,00,19,46,D1,EB,7D
1240 DATA FE,17,30,B5,78,FE,87,28,13,FE,EC,28,0F,FE,48,28
1250 DATA 3D,FE,EB,20,39,79,FE,48,28,37,18,00,7C,FE,02,28
1260 DATA 04,FE,1F,20,08,AF,DD,46,02,90,DD,77,02,DD,7E,02
1270 DATA 84,67,E5,CD,F3,03,D1,EB,1A,FE,EB,28,14,FE,EC,28
1280 DATA E4,DD,77,03,3E,EC,12,DD,74,00,DD,75,01,C9,2C,18
1290 DATA F0,3E,01,32,03,B2,C9'*********  END  **********
```





BEEPめくり

FM-7／NEW7／77

太郎

始めに

皆様、明けましておめでとうございます。本年も月刊BEEPをよろしく。

さて、もうすでにお正月のピークは過ぎ去った頃でありましょうが、ここでは、あの百人一首を使った坊主めくりもどきゲームを紹介します。

内容

このゲームは、百人一首を使うかわりに、特殊なカードを使用します。まず、いつ見ても嬉しくなるお姫様のかわりに、必殺の「ソフトバンク」カードを、そしてあの憎たらしい坊主のかわりに、「ビープ」カードを、さらに殿方にはBEEPの兄貴分にあたるOh!シリーズのラインアップを使っています。これだけ豪華なカードを使ったゲームは他にない！（はっきり言って誇大宣伝）まぁとにかく楽しくプレイしてください。あ、それから最後になりましたが、プレイヤーは4人までです。0人でプレイすると、コンピュータのデモになります。

入力方法

オールBASICです。注釈文は省いても結構です。FM-8の方は、プレイ文を注釈文に変更して実行させてください。削除してしまうとエラーになる場合があります。また、77の方は、音楽と画面の動きが合わない場合があります。ループ用のFOR－NEXTの終値を変えてください。また、ディスクBASICでも実行可能です。

遊び方

まずはランさせてください。タイトルと音楽のあと、リターンキー入力待ちになります。以後何度かリターン入力待ちが続きます。その間は説明が画面に表示されます。

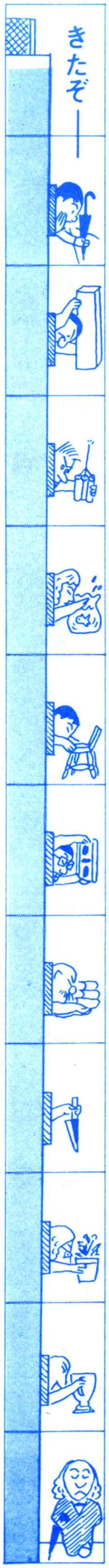
説明のあとで、何人で遊ぶか聞いてくるので、0～4を入力してください。0のときは、コンピュータによるデモになります。

名前を入力し終わると、プレイ画面になります。自分の名前と持っている札の枚数が表示され、キー入力待ちになります。1～4の山札の中から好きな山の番号を入力してください。ゲームはこの操り返しです。ではここで札の説明をします。Oh!カードはどれも無害です。ビープカードをひけば持ち札すべてを失い次にSBカードをひいた人のものになります。勝敗は最後的に得点で決定します。

BEEPめくり I BLOCK

```
10 REM ***********************************************
20 REM *              The BEEP メクリ GAME             *
30 REM *                  Ver. 1.0                     *
40 REM *              Programed by TARO                *
50 REM *           at Wed. 22th. Aug. 1984             *
60 REM *            for Monthly BEEP NO.2              *
70 REM *       It's greatest magazine,I think          *
80 REM ***********************************************
90 REM ********** FIRST **********
100 CLEAR500:RANDOMIZE TIME/4
110 DEFINT A-Z:DEFSNG C
120 DEFFNS$(I)=RIGHT$(STR$(I),LEN(STR$(I))-1):DEFFNSS$(I)=RIGHT$("    "+FNS$(I),2)
130 DIM NM$(7),CD(315),T(7),B(24,3),NA$(3),TK(3,2),TCD(7),TCT(3),BZ(2),TKT(3),MS
$(4,5)
140 RESTORE 3060
150 FOR I=0 TO 7
160   IF I=0 THEN T(I)=-1 ELSE IF I=1 THEN T(I)=10 ELSE T(I)=1
170   READ NM$(I)
180 NEXT
190 TCD(0)=13:TCD(1)=21:FOR I=2 TO 7:TCD(I)=11:NEXT
200 GOSUB 1540:GOSUB 1630:GOSUB 2820
210 FOR I=1 TO 4
```

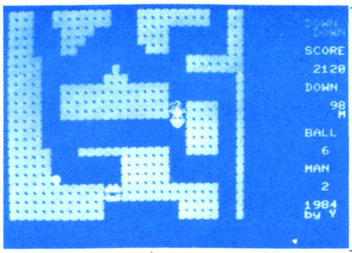
```
220   FOR J=0 TO 5
230     READ MS$(I,J)
240   NEXT
250 NEXT
260 MD=0:BZ=0:FOR I=0 TO 2:BZ(I)=0:NEXT:PR$="  ﾅﾝﾆﾝ ﾃﾞｽｶ ? "
270 GOSUB 2650
280 TN=VAL(W$)
290 IF TN>4 THEN  260
300 FOR I=1 TO 4
310   IF I>TN THEN NA$(I-1)="CMP-"+FNS$(I-TN):GOTO 350
320   PR$=FNS$(I)+"人 ﾒ ﾉ ﾅﾏｴ "
330   MD=0:GOSUB 2650
340   NA$(I-1)=W$
350 NEXT
360 GOSUB 2370
370 FOR TT=0 TO 3
380   FOR I=0 TO 3
390     FOR J=0 TO 2
400       TK(I,J)=0
410     NEXT
420   NEXT
430   GOSUB 2530
440 NEXT
450 GOSUB 2980:SYMBOL (104,160),"GAME START",2,3,6
460 GOSUB 2880
470 FOR I=0 TO 6000:NEXT
480 FOR I=0 TO 3
490   TCT(I)=25
500 NEXT
510 TW=0:BZ=0:MD=1:GOSUB 2730
520 REM ********** MAIN **********
530 WHILE (TCT(0)<>0 OR TCT(1)<>0 OR TCT(2)<>0 OR TCT(3)<>0)
540   IF TW=4 THEN TW=0
550   TT=TW:GOSUB 2620
560   IF LEFT$(NA$(TW),4)="CMP-" THEN GOSUB 740 ELSE GOSUB 640
570   TT=WB2:GOSUB 2220
580   IF WB2=0 THEN GOSUB 820:TT=TW:GOSUB 2620:TW=TW+1:GOTO 610
590   IF WB2=1 THEN GOSUB 960:TT=TW:GOSUB 2620:GOTO 610
600   GOSUB 1140:TT=TW:GOSUB 2620:TW=TW+1
610 WEND
620 GOTO 1180
630 REM ********** PLAYER **********
640 PL=1:PR$=NA$(TW)+"ｻﾝ ﾋｲﾃ ｸﾀﾞｻｲ ":GOSUB 2650
650 WB1=VAL(W$)
660 IF WB1<1 OR WB1>4 THEN 640
670 TT=WB1-1
680 IF TCT(TT)=0 THEN 640
690 GOSUB 2580
700 WB2=B(TCT(TT)-1,TT)
710 TCT(TT)=TCT(TT)-1:PL=0
720 RETURN
730 REM ********** COMP **********
740 'FOR I=0 TO 4
750   WB1=INT(RND(1)*4)+1
760 'NEXT
770 TT=WB1-1
780 IF TCT(TT)=0 THEN 740
790 GOSUB 2580:WB2=B(TCT(TT)-1,TT):TCT(TT)=TCT(TT)-1
800 RETURN
810 REM ********** BEEP **********
820 TK(TW,0)=TK(TW,0)+1
830 FOR J=1 TO 3:BEEP:FOR I=0 TO 1000:NEXT:NEXT
840 GOSUB 2730:W=INT(RND(1)*6)
850 IF PL=0 THEN SYMBOL(0,176),MS$(3,W),2,1,6:SYMBOL (0,184),MS$(4,W),2,1,4
860 FOR I=0 TO 3000:NEXT
870 FOR I=0 TO 2
880   BZ(I)=BZ(I)+TK(TW,I):BZ=BZ+TK(TW,I):TK(TW,I)=0
890 NEXT
900 LOCATE 20,19:PRINT SPC(20);
910 SYMBOL (160,152),"BEEP = "+FNSS$(BZ),2,1,7
920 TT=TW
930 GOSUB 2530
940 RETURN
950 REM ********** SPESIAL **********
960 TK(TW,1)=TK(TW,1)+1
```



```
970 PLAY "T120S3M10000","T120S3M10000","T120S3M10000"
980 PLAY "O5L4R4GAB06C1","O5L4R4EFF+G1","O2L4G2AB03E1"
990 FOR II=0 TO 10000:NEXT:GOSUB 2730:W=INT(RND(1)*6)
1000 IF BZ=0 OR PL=1 THEN 1100
1010 SYMBOL (0,176),MS$(1,W),2,1,4:SYMBOL (0,184),MS$(2,W),2,1,5
1020 FOR I=0 TO 2
1030   IF BZ(I)=0 THEN 1080
1040   FOR J=1 TO BZ(I)
1050     TK(TW,I)=TK(TW,I)+1:TT=TW:GOSUB 2530
1060   NEXT
1070   BZ(I)=0
1080 NEXT
1090 BZ=0
1100 GOSUB 900
1110 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1120 RETURN
1130 REM ********** NORMAL **********
1140 PLAY "T180V12L1603C02BA"
1150 TK(TW,2)=TK(TW,2)+1:TT=TW:GOSUB 2530:FOR I=0 TO 1000:NEXT
1160 RETURN
1170 REM ********** GAME OVER **********
1180 GOSUB 3020
1190 FOR I=0 TO 5000:NEXT
1200 SYMBOL (100,80),"GAME OVER",6,4,2
1210 FOR I=0 TO 5000:NEXT
1220 GOSUB 2820:WIDTH 40,25
1230 FOR I=0 TO 3
1240   LOCATE 5,I*4+2
1250   COLOR 7:PRINT USING "&          &   BEEP  SB  Oh !";NA$(I)
1260   COLOR 6:PRINT USING "                       ##    ##    ##";TK(I,0),TK(I,1),TK
(I,2)
1270   TKT(I)=TK(I,0)*T(0)+TK(I,1)*T(1)+TK(I,2)*T(2)
1280   COLOR 4:PRINT USING "        ソウゴ゛ウ = ###";TKT(I)
1290   PRINT:PRINT
1300 NEXT
1310 FOR I=0 TO 25000:NEXT
1320 J=0
1330 FOR I=0 TO 3
1340   IF TKT(I)>TKT(J) THEN J=I
1350 NEXT
1360 GOSUB 2820
1370 SYMBOL (50,50),"The",4,2,1:SYMBOL (52,52),"The",4,2,6
1380 SYMBOL (80,80),"WINNER IS",4,2,1:SYMBOL (82,82),"WINNER IS",4,2,5
1390 SYMBOL (60,120),NA$(J),6,3,1:SYMBOL (62,123),NA$(J),6,3,4
1400 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOSUB 2760:GOSUB 2820:PR$=" モウイッカイ ヤル ? ":GOSUB 2650
1410 IF W$<>"Y" AND W$<>"y" THEN 1430
1420 WIDTH 40,25:GOTO 260
1430 END
1440 REM ********** CARD SET **********
1450 W=0
1460 FOR I=0 TO 24
1470   FOR J=0 TO 3
1480     B(I,J)=W:TCD(W)=TCD(W)-1
1490     IF TCD(W)=0 THEN W=W+1
1500   NEXT
1510 NEXT
1520 RETURN
1530 REM ********** TITLE **********
1540 CLS
1550 LINE (0,0)-(639,199),PSET,2,BF
1560 SYMBOL (50,20),"The",8,4,1:SYMBOL (55,22),"The",8,4,6
1570 SYMBOL (80,80),"BEEP",12,6,1:SYMBOL (85,83),"BEEP",12,6,4
1580 SYMBOL (180,140),"メクリ!",12,6,1:SYMBOL (183,142),"メクリ!",12,6,5
1590 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOSUB 2940:GOSUB 1450:FOR I=0 TO 3:GOSUB 2880:NEXT
1600 GOSUB 2760:GOSUB 2820
1610 RETURN
1620 REM ********** セツメイ **********
1630 CLS:WIDTH 40,25
1640 COLOR 7
1650 LOCATE 10,0:PRINT "The BEEP メクリ ゲ゛ーム"
1660 PRINT
1670 PRINT TAB(5);"コノ ゲ゛ーム ハ、 100人イッシュ ヲ ツカッタ":PRINT
1680 PRINT TAB(5);"ホ゛ウズ゛メクリ ト ホホ゛ オナシ゛ルール テ゛ス。":PRINT
1690 PRINT TAB(5);"タタ゛、 カート゛ ニ カカレテイル モノカ゛":PRINT
1700 PRINT TAB(5);"チカ゛ウノテ゛ス。":PRINT
```

```
1710 PRINT TAB(5);"ﾙｰﾙ ﾊ ｲﾀｯﾃ ｶﾝﾀﾝ｡ 4人 ｶﾞ ﾋﾄﾘ":PRINT
1720 PRINT TAB(5);"1ﾏｲ ｽﾞﾂﾋｷ ﾊﾞﾌﾀﾞ ｶﾞ ﾅｸﾅｯﾀｼﾞﾃﾝ ﾃﾞ":PRINT
1730 PRINT TAB(5);"ﾃﾝｽｳ ｦ ｹｲｻﾝｼ ｷｿｲﾏｽ｡"
1740 PRINT:PRINT
1750 PRINT TAB(5);"ｿﾚｿﾞﾚ ﾉ ｶｰﾄﾞ ﾉ ﾃﾝｽｳ ﾊ ﾂｷﾞﾉ ﾄｳﾘ｡"
1760 GOSUB 2760:GOSUB 2820
1770 LOCATE 0,1
1780 PRINT "  ╭────╮  ╭────╮  ╭────╮  ╭────╮"
1790 PRINT "  │    │  │    │  │    │  │    │"
1800 PRINT "  │    │  │    │  │    │  │    │"
1810 PRINT "  │    │  │    │  │    │  │    │"
1820 PRINT "  │    │  │    │  │    │  │    │"
1830 PRINT "  ╰────╯  ╰────╯  ╰────╯  ╰────╯"
1840 PRINT:PRINT:PRINT
1850 PRINT "  ╭────╮  ╭────╮  ╭────╮  ╭────╮"
1860 PRINT "  │    │  │    │  │    │  │    │"
1870 PRINT "  │    │  │    │  │    │  │    │"
1880 PRINT "  │    │  │    │  │    │  │    │"
1890 PRINT "  │    │  │    │  │    │  │    │"
1900 PRINT "  ╰────╯  ╰────╯  ╰────╯  ╰────╯"
1910 FOR I=0 TO 1
1920   FOR J=0 TO 3
1930     X=(J*8+3)*16:Y=(I*9+2)*8
1940     PAINT (X,Y),1,7
1950     IF I=0 AND J=0 THEN GET@A(40,12)-(121,52),CD,G
1960     IF I=0 AND (J=0 OR J=1) THEN 1980
1970     SYMBOL (X,Y),"Oh !",2,1,4:SYMBOL (X,Y+8),NM$(I*4+J),4,2,5:SYMBOL (X+63,
Y+31),"Oh !",2,1,4,2
1980   NEXT
1990 NEXT
2000 SYMBOL(48,16),"BEEP",2,1,2:SYMBOL (64,24),"EE",2,1,2
2010 SYMBOL(64,32),"EE",2,1,2:SYMBOL (48,40),"BEEP",2,1,2
2020 SYMBOL(176,16),"SOFT",2,1,6:SYMBOL (176,25),"SB",4,2,4
2030 SYMBOL (239,47),"BANK",2,1,6,2
2040 FOR I=0 TO 1
2050   FOR J=0 TO 3
2060     X=J*8+4:Y=I*9+7
2070     LOCATE X,Y
2080     PRINT USING "##";T(I*4+J)
2090   NEXT
2100 NEXT
2110 GOSUB 2760:GOSUB 2820
2120 LOCATE 0,10
2130 PRINT TAB(5);"BEEP ｶｰﾄﾞ ｦ ﾋｸﾄ ﾓｯﾃｲﾙﾌﾀﾞ ｦ":PRINT
2140 PRINT TAB(5);"ｽﾍﾞﾃ ﾄﾘｱｹﾞﾗﾚ､ ｿﾉｱﾄ ﾆ SOFT-":PRINT
2150 PRINT TAB(5);"BANK ｶｰﾄﾞ ｦ ﾋｲﾀ人 ｶﾞ ｽﾍﾞﾃ ﾓﾗｴ､":PRINT
2160 PRINT TAB(5);"ｻﾗﾆ 1ﾏｲ ﾋｸｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾙ｡"
2170 PRINT
2180 PRINT TAB(20);"ﾖｳｲ ﾊ ﾖﾛｼｲｶﾅ ?"
2190 GOSUB 2760
2200 RETURN
2210 REM ********** CARD DISPLAY **********
2220 GOSUB 2730
2230 PUT@A(200,159)-(281,199),CD,PSET
2240 ON TT+1 GOSUB 2300,2330,2260,2260,2260,2260,2260,2260
2250 RETURN
2260 SYMBOL (208,163),"Oh !",2,1,4
2270 SYMBOL (208,171),NM$(TT),4,2,5
2280 SYMBOL (271,194),"Oh !",2,1,4,2
2290 RETURN
2300 SYMBOL(208,163),"BEEP",2,1,2:SYMBOL (224,171),"EE",2,1,2
2310 SYMBOL(224,179),"EE",2,1,2:SYMBOL (208,187),"BEEP",2,1,2
2320 RETURN
2330 SYMBOL(208,163),"SOFT",2,1,6:SYMBOL (208,172),"SB",4,2,4
2340 SYMBOL(271,194),"BANK",2,1,6,2
2350 RETURN
2360 REM ********** ｶﾞﾒﾝ **********
2370 CLS:WIDTH 80,25
2380 LINE (50,0)-(79,24),CHR$(254),4,BF
2390 LINE (400,0)-(639,199),PSET,6,B:LINE (401,0)-(638,199),PSET,6,B
2400 FOR I=0 TO 3
2410   SYMBOL (432,(I*6+2)*8),NA$(I),2,1,7:SYMBOL (464,(I*6+3)*8),"BP SB Oh!",2,
1,7
2420 NEXT
2430 LINE (0,0)-(49,18),CHR$(254),2,BF
```

```
2440 FOR I=0 TO 3
2450   X=I*90
2460   LINE (X+10,0)-(X+90,149),PSET,7,B:PAINT (X+11,1),1,7:SYMBOL (X+20,120),FN
S$(I+1),6,3,6
2470   FOR J=0 TO 24
2480     LINE (X+10,J*6)-(X+90,J*6),PSET,7
2490   NEXT
2500 NEXT
2510 RETURN
2520 REM ********** ﾏｲｽｳ DISPLAY **********
2530 LINE (54,TT*6+4)-(73,TT*6+4),CHR$(254),4
2540 SYMBOL (432,TT*48+32),"  "+FNSS$(TK(TT,0))+" "+FNSS$(TK(TT,1))+" "+FNSS$(TK
(TT,2)),2,1,7
2550 BEEP1:FOR II=0 TO 100:NEXT:BEEP0
2560 RETURN
2570 REM ********** ﾔﾏﾌﾀﾞ ｼｮｳｷｮ **********
2580 Y=(25-TCT(TT))*6
2590 LINE (TT*90+10,Y)-(TT*90+90,Y+5),PSET,0,BF
2600 RETURN
2610 REM ********** PLAYER DISP **********
2620 LINE (432,(TT*6+2)*8)-(637,(TT*6+3)*8-1),XOR,1,BF
2630 RETURN
2640 REM ********** INPUT SUBROUTINE **********
2650 COLOR 7:GOSUB 2730
2660 LOCATE 10*MD,22:PRINT SPC(25);
2670 LOCATE 10*MD,22:PRINT PR$;
2680 IF MD=0 THEN LINEINPUT W$:GOTO 2700
2690 W$=INPUT$(1)
2700 GOSUB 2730
2710 RETURN
2720 REM ********** INFORMATION WINDOW CLEAR **********
2730 LINE (0,159)-(399,199),PSET,0,BF
2740 RETURN
2750 REM ********** INKEY SUBROUTINE **********
2760 PLAY "T150V1206G16E16"
2770 SYMBOL (420,192),"PUSH RETURN",2,1,6
2780 W$=INKEY$
2790 IF W$<>CHR$(13) THEN 2780
2800 RETURN
2810 REM ********** SCROLL SUBROUTINE **********
2820 LOCATE 0,24
2830 FOR I=0 TO 24
2840   PRINT
2850 NEXT
2860 RETURN
2870 REM ********** ｼｬｯﾌﾙ **********
2880 FOR I=0 TO 99
2890   W1=INT(RND(1)*25):W2=INT(RND(1)*4):W3=INT(RND(1)*25):W4=INT(RND(1)*4):DM=
RND(1)
2900   SWAP B(W1,W2),B(W3,W4)
2910 NEXT
2920 RETURN
2930 REM ********** MUSIC SUBROUTINE **********
2940 PLAY "T120S3M7000","T120S3M7000","T120V12"
2950 PLAY "O5L4C2DC8D8EGE2","O4L4C2DC8D8EGE2","O3L8CGEGCGEGCGEGCGEG"
2960 PLAY "DDCDE2.","DDCDE2.","DBGBDBGBCGEGC4"
2970 RETURN
2980 PLAY "T120S3M4000","T120S3M4000","T120V12"
2990 PLAY "O5L8CCO4AAGGG4O5CCDDE2","O4L8CCO3AAGGG4O4CCDDE2","O3L4CO2AG2O3CDL8E8O
2G03CD"
3000 PLAY "O5L8EEDDCCC4DDEEG2","O4L8EEDDCCC4DDEEG2","O3L4EDC2DEL8G8FED"
3010 RETURN
3020 PLAY "T120S3M7000","T120S3M7000","T120V12"
3030 PLAY "O5L4C2DC8D8EGEE","O4L4C2DC8D8EGEE","O3L8CGEGCGEGCGEGCGEG"
3040 PLAY "DDEDC2.","DDEDC2.","DBGBDBGBCGEGC4"
3050 RETURN
3060 DATA BEEP,SBSB,FM,PC,MZ,PS,55,16
3070 DATA "ﾔｯﾀｾﾞ !","ﾔｯﾎｰ !!","ﾖｰｼ !","ｷﾀ､ｷﾀｯ !","ﾅｰｲｽ !","ｲｪｰｲ !
3080 DATA "SOFTBANK ﾊﾞﾝｻﾞｰｲ !","ﾂｲﾃﾙﾅｰ､ ｵﾚ !","ｺﾚﾃﾞ ｷﾏﾘﾀﾞﾈ !","ﾓｳ ｺﾝﾔﾊ ｻｲｺｳ !","
ﾄﾞｰﾀﾞｲ､ ｺﾉｳﾃﾞﾏｴ !","ﾐﾝﾅ､ﾉ･ｯ･ﾃ･ﾙ･ｶｰｲ !"
3090 DATA "ｱﾉﾈｰ...","ｱﾁｬｰ !","ｹﾞｹﾞｯ !","ﾊﾞ､ﾊﾞｶﾔﾛｰ !","ｱｰ､ｷｯﾀﾈｪﾖ !","ｱｯ､ｺﾗｯ !"
3100 DATA "ｿﾘｬﾅｲﾃﾞｯｼｬﾛ､ｱﾝｻﾝ｡","ﾂｲﾃﾅｲﾉﾈ､ﾎﾞｸ...","ﾊﾚﾎﾛﾋﾚﾊﾚ@@@???","ｱｵｲｿﾗﾅﾝｶ､ﾀﾞｲｯｷﾗ
ｲﾀﾞ !","ｿﾝﾅﾉﾅｲﾖｰ !","ｼﾞｮｳﾀﾞﾝﾊ､ﾖｾ !"
```



DOWN DOWN

X1 (Hu-BASIC・要G-RAM)

青柳幸浩

内容

地下へ地下へと地下道を進みながら、モンスターをやっつけ、宝を集めるゲームです。

操作方法

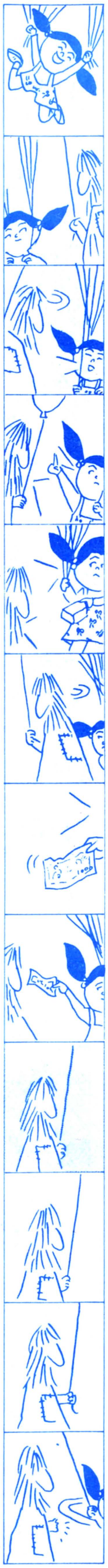
RUN⏎でゲームがスタートします。

テンキーの8・2・4・6で上・下・左・右に自分が移動します。モンスターは、シャベルで押しつぶすようにすると死にます。宝は、シャベルですくいとってください。宝は、ある数をとると、自分の残りがひとり増えるか、ボーナス点がはいります。

3人やられるとゲームオーバーになります。

変更点

2760行以降に迷路のデータがありますので、この部分を変更してオリジナルの迷路を作って遊んでみてください。

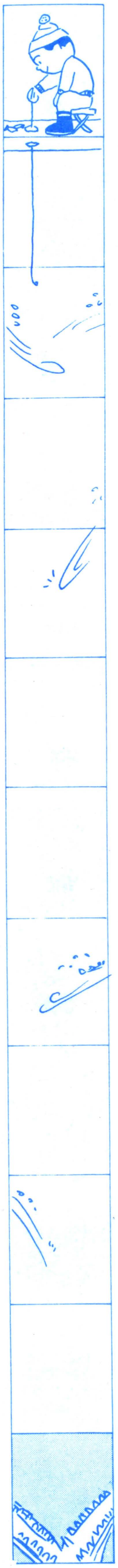


DOWN DOWN 1 BLOCK

```
10 INIT:CLS 4:CLR:RESTORE:CLICK OFF
20 SCREEN 0,1:CLS4:SOUND 6,0
30 GOSUB 2390
40  A=(ABS(0-1)+1)*(ABS(0-2)+1)*2
50  B=(ABS(0-1)+1)*(ABS(0-1)+1)*2
60  DIM M(A):DIM MU(A):DIM G(B)
70 CGEN 1
80 LOCATE 0,0:PRINT#0 CHR$(6,7)
90 LOCATE 0,1:PRINT#0 CHR$(8,9)
100 LOCATE 0,2:PRINT#0 CHR$(10,11)
110 LOCATE 0,3:PRINT#0 CHR$(12,13)
120 LOCATE 0,4:PRINT#0 CHR$(14,15)
130 GET@ (0,0)-(1,2),MU
140 GET@ (0,3)-(1,4),G
150 CGEN:CLS4
160 '―――――――――ショキチ―――――――――
170 MX=13:MY=10:SC=0:D=0:BA=0:MA=3:GH=1
180 GA=0
190 ON ERROR GOTO 210
200 GOTO 220
210 RESTORE 2750 :RESUME
220 '―――――――――ハイケイ―――――――――
230    COLOR 4
240   LOCATE 35,1:PRINT "DOWN"
250   LOCATE 36,2:PRINT "DOWN"
260   COLOR 7
270 FOR I=1 TO 15
280  READ A,B,C$:LOCATE A,B:PRINT C$
290 NEXT
300 DATA 35,4,"SCORE",39,6,"0",35,8,"DOWN",39,10,"0",39,11,"M",35,13,"BALL",37,1
5,"0",35,17,"MAN",37,19,"3",35,21,"1984",35,22,"by Y"
310 DATA 9,2,"DOWN  DOWN",12,4,"1984",13,6,"BY",9,8,"YUKIHIRO.A"
320 CGEN 1
330 FOR Y=13 TO 23
340 READ A$:LOCATE 0,Y:PRINT A$
350 NEXT
360 '―――――――――openning―――――――――
370 SCREEN 1,1
380 PLAY 300
390 PLAY "V15 O5 G4,R,C4,R2,C3,R,D2,R,E2,R,D1,R,C2,R,D2,R,E2,R,F2,R,G4,R,C,R2,A4
,R,F,R,F2,R,G2,R,A2,R,B2,R,+C5,R0,C3,R5,C3,R5,R,F3,R,G,R,F2,R,E,R,D,R,E3,R,F,R,E
2,R,D,R,C,R,D3,R,E,R,D2,R,C,R,-B2,R,C3,R
400 LINE (9,2)-(18,8)," ",BF
410 LOCATE 26,10:PRINT#0 CHR$(0,1)
420 LOCATE 26,11:PRINT#0 CHR$(2,3)
430 LOCATE 26,12:PRINT#0 CHR$(4,5)
```

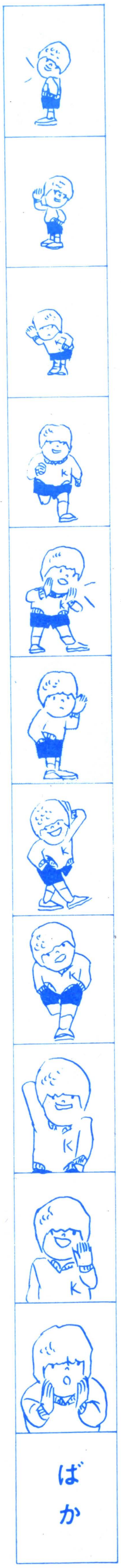
```
440 GET@ (26,10)-(27,12),M
450 FOR X=26 TO 14 STEP -1
460 LINE (X,10)-(X+1,12)," ",BF
470 PUT@ (X-1,10)-(X,12),M
480 PLAY 150:PLAY"V1204-E0:-C0"
490 NEXT
500 '------------------------------------
510 FOR I=1 TO 14
520 GOSUB 790
530 CGEN:CONSOLE
540 D=D+1
550 LOCATE 35,10:PRINT USING "#####";D
560 NEXT
570 '━━━━━━━━━━━start━━━━━━━━━━━━━━━━━
580 '--------key-in---------------------
590 ST=STICK(0):CGEN 1
600 IF ST=2 THEN 650
610 IF ST=8 THEN 1020
620 IF ST=4 THEN 1130
630 IF ST=6 THEN 1210
640 IF GA=0 THEN 1430 ELSE 1520
650 '---------------down------------------
660 C$=SCRN$(MX,MY+3,1)
670 IF (C$=CHR$(12))OR(C$=CHR$(13)) THEN     GOSUB 2100 ELSE GOTO 690
680 IF MY=10 THEN GOSUB 790:GOTO 640 ELSE GOSUB 980:GOTO 640
690 '------------------------------------
700 C$=SCRN$(MX,MY+3,2)
710 IF (C$="  ")*(MY=10) THEN GOSUB 790:     GOTO 640
720 IF (C$="  ") THEN GOSUB 980:GOTO 640
730 IF ((C$="● ")OR(C$=" ●"))*(MY=10) THEN GOSUB 790:GOSUB 900:GOTO 640
740 IF C$="● " THEN 770
750 IF C$=" ●" THEN 770
760 GOTO 640
770 GOSUB 980:GOSUB 900:GOTO 640
780 GOTO 640
790 '-----------------------------------------
800 CGEN 1:CONSOLE 0,24,0,35
810 LINE (MX,MY)-(MX+1,MY+2)," ",BF
820 READ A$:LOCATE 0,23:PRINT A$
830 PUT@ (MX,MY)-(MX+1,MY+2),M
840 CGEN:CONSOLE:D=D+1:LOCATE 35,10:PRINT USING"#####";D
850 '----------gost-kiel?----------------
860 IF GA=0 THEN RETURN
870 GY=GY-1
880 IF GY=0 THEN LINE(GX,GY)-(GX+1,GY+1)," ",BF:GA=0:GH=1
890 RETURN
900 '--------------ball-------------------
910 CONSOLE:CGEN
920 BA=BA+1:IF BA=10 THEN GOSUB 1290:BA=0
930 LOCATE 36,15:PRINT USING "##";BA
940 SC=SC+200
950 LOCATE 35,6:PRINT USING "#####";SC
960 PLAY "V15 +C1+B1+C2"
970 RETURN
980 '-------------------------------------
990 LINE (MX,MY)-(MX+1,MY+2)," ",BF
1000 MY=MY+1:PUT@ (MX,MY)-(MX+1,MY+2),M
1010 RETURN
1020 '-------------up---------------------
1030 IF MY=0 THEN 640
1040 C$=SCRN$(MX,MY-1,2)
1050 IF (C$<>"  ") THEN 640
1060 LINE (MX,MY)-(MX+1,MY+2)," ",BF
1070 MY=MY-1
1080 PUT@ (MX,MY)-(MX+1,MY+2),MU
1090 IF MY=0 THEN 640
1100 C$=SCRN$(MX,MY-1,1)
1110 IF (C$=CHR$(14))OR(C$=CHR$(15)) THEN     GOSUB 2100
1120 GOTO 640
1130 '-------------left-------------------
1140 FOR Y=MY TO MY+2
1150 IF SCRN$(MX-1,Y,1)<>" " THEN 640
```

```
1160 NEXT
1170 LINE (MX,MY)-(MX+1,MY+2)," ",BF
1180 MX=MX-1
1190 PUT@ (MX,MY)-(MX+1,MY+2),M
1200 GOTO 640
1210 '────────right────────────
1220 FOR I=MY TO MY+2
1230 IF SCRN$(MX+2,I,1)<>" " THEN 640
1240 NEXT
1250 LINE (MX,MY)-(MX+1,MY+2)," ",BF
1260 MX=MX+1
1270 PUT@ (MX,MY)-(MX+1,MY+2),M
1280 GOTO 640
1290 '─────────bonus────────────
1300 B=INT(RND*10)+1
1310 CGEN
1320 IF B>8  THEN 1370
1330 PLAY 150
1340 PLAY "V15 G3 A3 G3 A3 +C4"
1350 SC=SC+1000:LOCATE 35,6:PRINT USING "#####";SC
1360 RETURN
1370 '────────man─plus──────────
1380 PLAY 150
1390 PLAY "V15 G3E3G3E3B3E3B4"
1400 MA=MA+1
1410 LOCATE 35,19:PRINT USING "###";MA
1420 RETURN
1430 '━━━━━━━━gost━app━━━━━━━━━━
1440 CGEN 1
1450 A$=SCRN$(1,22,28)
1460 GX=INSTR (A$,"  ")
1470 IF SCRN$ (GX,23,2)<>"  " THEN 580
1480 GY=22
1490 PUT@ (GX,GY)-(GX+1,GY+1),G
1500 GA=1
1510 GOTO 580
1520 '━━━━━━━━gost━━move━━━━━━━━━
1530 CGEN 1
1540 AL=INT(RND*6)
1550 IF AL=<1  THEN 1630
1560 IF (AL=2)OR(AL=3)OR(AL=4)THEN 1580
1570 GOTO 1610
1580 IF GX<MX THEN GH=2
1590 IF GX>MX THEN GH=4
1600 GOTO 1630
1610 IF GY>MY THEN GH=1
1620 IF GY<MY THEN GH=3
1630 ON GH GOSUB 1650,1720,1840,1910
1640 GOTO 580
1650 '────────g─up───────────────
1660 IF GY=<0 THEN GH=2:GOTO 1720
1670 IF SCRN$(GX,GY-1,2)=CHR$(10,11) THEN 2200
1680 IF SCRN$(GX,GY-1,2)=CHR$(19,10) THEN 2200
1690 IF SCRN$(GX,GY-1,2)=CHR$(11,19) THEN 2200
1700 IF SCRN$(GX,GY-1,2)<>"  " THEN GH=2:GOTO 1720
1710 X=0:Y=-1:GOSUB 2030:RETURN
1720 '────────g─right────────────
1730 IF GY<0 THEN 2080
1740 IF SCRN$(GX+2,GY,1)=CHR$(6) THEN 2200
1750 IF SCRN$(GX+2,GY,1)=CHR$(8) THEN 2200
1760 IF SCRN$(GX+2,GY,1)=CHR$(10)THEN 2200
1770 IF SCRN$(GX+2,GY,1)=CHR$(0)THEN 2200
1780 IF SCRN$(GX+2,GY,1)=CHR$(2)THEN 2200
1790 IF SCRN$(GX+2,GY,1)=CHR$(4)THEN 2200
1800 FOR I=GY TO GY+1
1810 IF SCRN$(GX+2,I,1)<>" " THEN GH=3:GOTO 1840
1820 NEXT
1830 X=1:Y=0:GOSUB 2030:RETURN
1840 '────────g─down─────────────
1850 IF GY=22 THEN GH=4:GOTO 1910
1860 IF SCRN$(GX,GY+2,2)=CHR$(0,1) THEN 2200
```

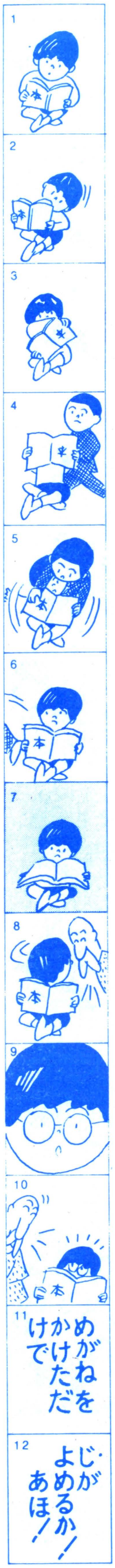


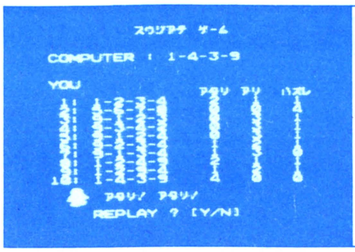
```
1870 IF SCRN$(GX,GY+2,2)=CHR$(19,0) THEN 2200
1880 IF SCRN$(GX,GY+2,2)=CHR$(1,19) THEN 2200
1890 IF SCRN$(GX,GY+2,2)<>"  " THEN GH=4:GOTO 1910
1900 X=0:Y=1:GOSUB 2030:RETURN
1910 '-----------g-left-------------------
1920 IF GY<0 THEN 2080
1930 IF SCRN$(GX-1,GY,1)=CHR$(1)THEN 2200
1940 IF SCRN$(GX-1,GY,1)=CHR$(3)THEN 2200
1950 IF SCRN$(GX-1,GY,1)=CHR$(5)THEN 2200
1960 IF SCRN$(GX-1,GY,1)=CHR$(7)THEN 2200
1970 IF SCRN$(GX-1,GY,1)=CHR$(9)THEN 2200
1980 IF SCRN$(GX-1,GY,1)=CHR$(11)THEN 2200
1990 FOR I=GY TO GY+1
2000 IF SCRN$(GX-1,I,1)<>" " THEN GH=1:GOTO 1650
2010 NEXT
2020 X=-1:Y=0:GOSUB 2030:RETURN
2030 '-----------g-print-------------------
2040 LINE (GX,GY)-(GX+1,GY+1)," ",BF
2050 GX=GX+X:GY=GY+Y
2060 PUT@ (GX,GY)-(GX+1,GY+1),G
2070 RETURN
2080 '-----------gost-kiel-----------------
2090 GA=0:GH=1:RETURN 580
2100 '-----------gost-deth-----------------
2110 LINE (GX,GY)-(GX+1,GY+1)," ",BF
2120 CGEN
2130 LOCATE GX,GY+1:PRINT "20"
2140 PLAY "V15:C1:A1:D1 C3"
2150 PAUSE 4
2160 LOCATE GX,GY+1:PRINT "  "
2170 SC=SC+20
2180 LOCATE 35,6:PRINT USING "#####";SC
2190 GA=0:GH=1:RETURN
2200 '-------------MAN-DETH----------------
2210 LINE (MX,MY)-(MX+1,MY+2)," ",BF
2220 PLAY "V13 +C0 E0 C0 R3"
2230 PLAY "V15 E3 F2 G2 E3 F2 G2 C4"
2240 MA=MA-1
2250 CGEN:CONSOLE
2260 LOCATE 35,19:PRINT"    "
2270 LOCATE 35,19:PRINT USING "###";MA
2280 IF MA=0 THEN RETURN 2340
2290 RESTORE 2610:MX=13:MY=10:GA=0:GH=1
2300 LOCATE 35,10:PRINT"     0":D=0
2310 LOCATE 35,15:PRINT"   0":BA=0
2320 LINE (0,0)-(34,24)," ",BF
2330 RETURN 320
2340 '-------------end---------------------
2350 LINE (0,0)-(34,24)," ",BF
2360 LOCATE 14,10:PRINT "GAME  OVER"
2370 PAUSE 50:GOTO 10
2380 '-------------------------------------
2390 DEFCHR$(0)=HEXCHR$("0000000001010000002050404020100003275C48492D1773")
2400 DEFCHR$(1)=HEXCHR$("000040C0800000000000000000000000C0E070D09030E0CE")
2410 DEFCHR$(2)=HEXCHR$("07070F0F0701010107070F0F07010101D8E87E1E0E1E3800")
2420 DEFCHR$(3)=HEXCHR$("E0E0F0F0E0808080E0E0F0F0E08080801B177E7870781C00")
2430 DEFCHR$(4)=HEXCHR$("7B7B3D3E1F0C06017B7B3D3E1F0C06017B7B3D3E1F0C0601")
2440 DEFCHR$(5)=HEXCHR$("DED2B464C870E080DED2B464C870E080DED2B464C870E080")
2450 DEFCHR$(6)=HEXCHR$("01070E13262D4B7B01070E13262D4B7B01070E13262D4B7B")
2460 DEFCHR$(7)=HEXCHR$("806030F87CBCDEDE806030F87CBCDEDE806030F87CBCDEDE")
2470 DEFCHR$(8)=HEXCHR$("010101070F0F0707010101070F0F070700381E0E1E7EE8D8")
2480 DEFCHR$(9)=HEXCHR$("808080E0F0F0E0E0808080E0F0F0E0E0001C7870787E171B")
2490 DEFCHR$(10)=HEXCHR$("0000000103020000000000000000000073070C090B0E0703")
2500 DEFCHR$(11)=HEXCHR$("00008080000000000080402020A04000CEE8B492123AE4C0")
2510 DEFCHR$(12)=HEXCHR$("0000000000193B7B0C1E3F7FFFFFBBFB000000001C3F3B7B")
2520 DEFCHR$(13)=HEXCHR$("003018000098DCDE3048E4FEFFFFDDDE0030180038FCDCDE")
2530 DEFCHR$(14)=HEXCHR$("0008107B3B1900004068507BFBFF7F3F0008107B7B3F0000")
2540 DEFCHR$(15)=HEXCHR$("001008DEDC98000002160ADEDFFFFEFC001008DEDEFC0000")
2550 DEFCHR$(ASC("●"))=HEXCHR$("3C7EFFFFFFFF7E3C00000000000000003C5EFBF5FAFD762C
")
2560 DEFCHR$(ASC("┴"))=HEXCHR$("0000000000000000000000418A55AA5449DBFF77AE55AA54
")
```

```
2570 DEFCHR$(ASC("■"))=HEXCHR$("00000000000000002A55AA55AA55AA542A55AA55AA55AA54
")
2580 DEFCHR$(ASC(" "))=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000
")
2590 RETURN
2600 '────────────────────────────
2610 DATA"┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴  ┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴"
2620 DATA"■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■"
2630 DATA"■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■"
2640 DATA"■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■"
2650 DATA"■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■"
2660 DATA"■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■"
2670 DATA"■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■"
2680 DATA"■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■"
2690 DATA"■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■"
2700 DATA"■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■"
2710 DATA"■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■"
2720 DATA"■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■"
2730 DATA"■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■"
2740 DATA"■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■"
2750 DATA"■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■"
2760 DATA"■■■■■■■■■■■              ■■■"
2770 DATA"■■■■■■■■■■■              ■■■"
2780 DATA"■■■■■■■■■■■              ■■■"
2790 DATA"■■■■■■■■■■■   ■■■■■■■■■  ■■■"
2800 DATA"■■■■■■■■■■■   ■■■■■■■■■  ■■■"
2810 DATA"■■■                      ■■■"
2820 DATA"■■■                      ■■■"
2830 DATA"■■■                      ■■■"
2840 DATA"■■■  ■■■  ■■■■■■   ■■■■■■■■■"
2850 DATA"■■■  ■■■  ■■■■■■   ■■■■■■■■■"
2860 DATA"■■■       ■■■■■■   ■■■■■■■■■"
2870 DATA"■■■       ■■■■■■   ■■■■■■■■■"
2880 DATA"■■■       ■■■■■■         ■■■"
2890 DATA"■■■■■  ●                 ■■■"
2900 DATA"■■■■■  ■                 ■■■"
2910 DATA"■■■■■  ■              ●  ■■■"
2920 DATA"■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■  ■■■"
2930 DATA"■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■  ■■■"
2940 DATA"■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■  ■■■"
2950 DATA"■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■  ■■■"
2960 DATA"■■■■■  ■■■■■■■■■■■■      ■■■"
2970 DATA"■■■■■  ■■■■■■■■■■■■      ■■■"
2980 DATA"■■■■■          ■■■■      ■■■"
2990 DATA"■■■■■          ■■■■   ●  ■■■"
3000 DATA"■■■■■          ■■■■   ■  ■■■"
3010 DATA"■■■■■  ■■■■■■    ■■   ■  ■■■"
3020 DATA"■■■■■  ■■■■■■    ■■■■■■  ■■■"
3030 DATA"■■■■■  ■■■■■■            ■■■"
3040 DATA"■■■■■                    ■■■"
3050 DATA"■■■■■                    ■■■"
3060 DATA"■■■■■                    ■■■"
3070 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■          ■■■"
3080 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■   ●   ■■■■■■"
3090 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■   ■■■■■■"
3100 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■   ■■■■■■"
3110 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■   ■■■■■■"
3120 DATA"■■■■                    ■■■■"
3130 DATA"■■■■                    ■■■■"
3140 DATA"■■■■                    ■■■■"
3150 DATA"■■■■    ■■■■■■■■■■■■■■  ■■■■"
3160 DATA"■■■■          ■■■■■■■■  ■■■■"
3170 DATA"■■■■■         ■■■■■■■■    ■■"
3180 DATA"■■■■■■        ■■■■■■■■    ■■"
3190 DATA"■■■■■■■■■■■■  ■    ■■■    ■■"
3200 DATA"■■■■■■■■■■■■        ■■■■  ■■"
3210 DATA"■■       ■■■         ■■■  ■■"
3220 DATA"■■       ■■■              ■■"
3230 DATA"■■       ■■■■■            ■■"
3240 DATA"■■   ■■  ■■■■■●           ■■"
3250 DATA"■■   ■■  ■■■■■■     ●■■■■■■■"
```



```
3260 DATA"██   ██  ███████    ████████"
3270 DATA"██   ██  ████████  █████████"
3280 DATA"██   ██                   ██"
3290 DATA"██   ██                   ██"
3300 DATA"██   ██                   ██"
3310 DATA"███  ████████    ███████  ██"
3320 DATA"███  ███████    ████████  ██"
3330 DATA"███  ███████   █████████  ██"
3340 DATA"███  ███████   █████████  ██"
3350 DATA"███   ████     ████       ██"
3360 DATA"███   ███      ████       ██"
3370 DATA"███   ██        ███       ██"
3380 DATA"████        •        ███████"
3390 DATA"████        █        ███████"
3400 DATA"████       ███             █"
3410 DATA"████  █████████████        █"
3420 DATA"████  █████████████        █"
3430 DATA"████  █████████████  ████  █"
3440 DATA"████  █████████████  ████  █"
3450 DATA"████                 ████  █"
3460 DATA"████                 ████  █"
3470 DATA"████                 ████  █"
3480 DATA"█████   ███████████  ████  █"
3490 DATA"█████        ██████        █"
3500 DATA"█████        ██████        █"
3510 DATA"██████       ██████        █"
3520 DATA"███████████  ████████████  █"
3530 DATA"███████████  ████████████  █"
3540 DATA"███████████         █████  █"
3550 DATA"███████████         █████  █"
3560 DATA"███████████         █████  █"
3570 DATA"███████████   ████         █"
3580 DATA"███████████   ████         █"
3590 DATA"████████      ████         █"
3600 DATA"██████        ██████  ██████"
3610 DATA"██████        ██████  ██████"
3620 DATA"████      ██████████  ██████"
3630 DATA"████    ████████████  █    █"
3640 DATA"████    ███████████   █    █"
3650 DATA"████    ██████████    █    █"
3660 DATA"████                  █ •  █"
3670 DATA"████                 ██ █  █"
3680 DATA"█████               █████  █"
3690 DATA"███████████   ██████████   █"
3700 DATA"███████████   ██████████   █"
3710 DATA"███████████   ██████████   █"
3720 DATA"█████████                  █"
3730 DATA"█████████                 ██"
3740 DATA"█████████                 ██"
3750 DATA"████                      ██"
3760 DATA"████            ████████  ██"
3770 DATA"████           ██         ██"
3780 DATA"████  ███████████         ██"
3790 DATA"████  ███████████         ██"
3800 DATA"████                ███   ██"
3810 DATA"████                ███    █"
3820 DATA"█  █                ███    █"
3830 DATA"█     ███████████   ███    █"
3840 DATA"█     ████                 █"
3850 DATA"█                          █"
3860 DATA"█                         ██"
3870 DATA"██          █  █████████████"
3880 DATA"█████████████  █████████████"
```





数字あてゲーム

ファミリーコンピュータ

八頭　龍

ゲームの目的

コンピュータの選んだ数字とその位置をあてるゲームです。

遊び方

ひとりで遊びます。まずコンピュータが、4つの数字を選び並べます。もちろん、あなたには、コンピュータがどんな数字をどういうふうに並べたかということはいっさいわかりません。そこで、コンピュータがどんな数字をどういうふうに並べたか予想し、入力してやります。この入力に対しコンピュータは次のような情報を返してくれます。あなたの入力した数字が、コンピュータの選んだ4つの数字の中にあり、しかも位置もあっていれば、アタリ。位置はあっていないけど、コンピュータの選んだ数字の中にあるときは、アリ。コンピュータの選んだ数字の中にないときは、ハズレとして、それぞれの数を教えてくれるのです。これをヒントにして、この数字は違う、あ、ここはあっているな、などと考えながら5つの数字をしぼっていき、10回以内にピタリとあてればいいわけです。なお、コンピュータの選ぶ数字は、1から9までの数字で重複しないようになっています。そのこともよく考えて入力する数字を決めてください。

プログラムについて

変更点としては、1110行のX=のところをX=RND(10)、2045行のK<1をK>0と変更することによって、コンピュータの選ぶ数字のなかに0が入るようになります。ただ、0を入れてしまうと、10回以内で数字をあてるのは、かなり難しくなります。他には、まだメモリに少々余裕があるので、数字入力のときに再入力を可能にするとか、サウンドが貧弱なので、もう少し凝ったものにするというのが考えられます。さらにもう少し根本的に改造して、数字の重複を許してしまうようにするということもできるでしょう。ただその場合、0を含むようにしたときよりも格段に難しくなり、とうてい10回以内であてられなくなります。けれど、チャレンジすることはいいことです。

今回は、ほとんどスプライト機能を使いませんでした。そのうちに、スプライトをふんだんに使ったアクションゲームでも作ってみようと思います。

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1										ス	ウ	ジ	ア	テ		ゲ	ー	ム										
2																												
3																												
4		C	O	M	P	U	T	E	R		:		?	—	?	—	?	—	?									
5																												
6																												
7		Y	O	U																								
8																ア	タ	リ		ア	リ		ハ	ズ	レ			
9			1	:			—		—		—																	
10			2	:			—		—		—																	
11			3	:			—		—		—																	
12			4	:			—		—		—																	
13			5	:			—		—		—																	
14			6	:			—		—		—																	
15			7	:			—		—		—																	
16			8	:			—		—		—																	
17			9	:			—		—		—																	
18		1	0	:			—		—		—																	
19																												
20																												

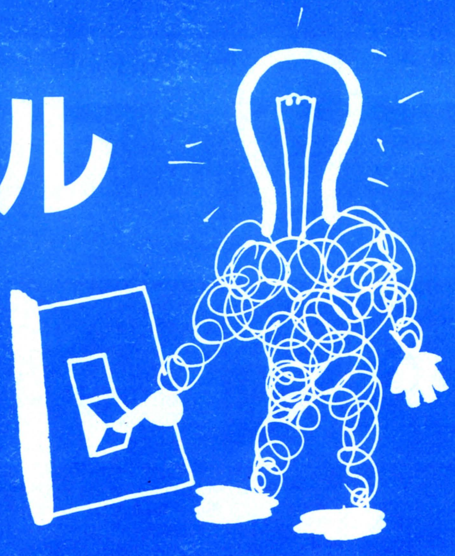
```
10 DIM CN(3),N(3),JU(2)
20 CGSET1,2:C1=4:C2=11:SPRITEON
100 ERA0,1:CLS:VIEW:TC=0
1000 '
1100 FOR I=0 TO 3:CN(I)=-1
1110 X=RND(9)+1:F=0
1120 FOR J=0 TO I:IF CN(J)=X THEN F=1
1130 NEXT:IF F=1 THEN 1110
1140 CN(I)=X:NEXT
2000 '
2010 LOCATE3,22:PRINT "    ｽｳｼﾞ ｦ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲ      "
2020 TC=TC+1:F=0
2030 FOR I=0 TO 3:N(I)=-1
2040 LOCATE 5+I*2,8+TC:K$=INKEY$(0):K=ASC(K$)-48:IF K$=CHR$(27) THEN F=1:I=3:
GOTO2060
2045 IF K<1 OR K>9 THEN2040
2046 FL=0:FOR J=0 TO I-1:IF N(J)=K THEN FL=1:J=I-1
2047 NEXT:IF FL=1 THEN2040
2050 PLAY"T1Y2M0V1504C2":N(I)=K:PRINT RIGHT$(STR$(K),1)
2060 NEXT
2070 IF F=1 THEN TC=10:GOTO5010
3000 '
3010 JU(0)=0:JU(1)=0:JU(2)=0
3020 FOR I=0 TO 3:IF CN(I)=N(I) THEN JU(0)=JU(0)+1
3030 NEXT
3040 FOR I=0 TO 3:F=0
3050 FOR J=0 TO 3:IF I=J THEN 3070
3060 IF N(I)=CN(J) THEN F=1:J=3
3070 NEXT
3080 IF F=1 THEN JU(1)=JU(1)+1
3090 NEXT
3100 JU(2)=4-JU(0)-JU(1)
4000 '
4010 Y=8+TC
4020 LOCATE 15,Y:PRINT JU(0):LOCATE 19,Y:PRINT JU(1):LOCATE 23,Y:PRINT JU(2)
5000 '
5005 IF JU(0)=4 THEN GOSUB 7000:GOTO5100
5010 IF TC=10 THEN GOSUB 6000:GOTO5100
5020 GOTO2000
5100 LOCATE 5,22:PRINT "REPLAY ? [Y/N]     "
5110 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 5110
5120 IF K$="Y" THEN 100
5130 IF K$<>"N" THEN 5110
5200 CLS:SPRITEOFF:LOCATE 5,10:PRINT"***GAME OVER***":END
6000 '
6005 GOSUB9000
6020 DEFMOVE(0)=SPRITE(C2,7,1,86,0,2):POSITION0,208,178:MOVE0
6030 PD$="ｻﾞﾝﾈﾝﾃﾞｼﾀ!           "
6040 FORX=27TO6STEP-1:LOCATEX,20:PRINT LEFT$(PD$,28-X);
6050 FORD1=1TO103:NEXT:NEXT
6060 CUT0:XX=XPOS(0):YY=YPOS(0):DEFMOVE(0)=SPRITE(C2,0,1,1,0,2):POSITION0,XX,YY:
MOVE0
6110 PLAY"T2Y3M1V802B3A3G3F3E3D3C3"
6210 GOSUB 8000
6220 RETURN
7000 '
7010 GOSUB9000
7020 DEFMOVE(1)=SPRITE(C1,7,1,86,0,0):POSITION1,208,178:MOVE1
7030 PD$="ｱﾀﾘ! ｱﾀﾘ!        "
7040 FORX=27TO6STEP-1:LOCATEX,20:PRINT LEFT$(PD$,28-X);
7050 FORD1=1TO103:NEXT:NEXT
7060 CUT1:XX=XPOS(1):YY=YPOS(1):DEFMOVE(1)=SPRITE(C1,0,1,1,0,0):POSITION1,XX,YY:
MOVE1
7200 PLAY"T2Y1M1V803G3A3G3A3G8"
7210 GOSUB8000
7220 RETURN
8000 '
8010 FOR I=0 TO 3
8020 LOCATE 12+I*2,4:PRINT RIGHT$(STR$(CN(I)),1):PAUSE 20
8030 NEXT:RETURN
9000 '
9005 LOCATE0,22:PRINT"                                   "
9010 RETURN
9900 'PROGRAME VERSION 1.2
```

TINYANのアイデアファイル

PC-6001／mkII PC-6601

どんなゲームもアイデアしだい!! 今回のファイルにはどんなアイデアがつまっているかな。

原作　山口慎治



BOUND

ストーリー

「ふう、やっと逃げられたみたい。たいにゃんは、ちょっとしたミスから、鼠人城に囚われの身となっていたんだけど、すきを見て逃げだしてきたところなんです。でも、まだ安心はできません。なぜなら鼠人城は、四方が崖で、猫の子一匹逃げられないようになっているからです。しかし、そこはたいにゃん、ぬかりはありません。なんと、たいにゃんのしっぽは、くるくるっとまくと、バネになるのです。これで、崖のあちこちに出ている岩を利用して、とびはねながら逃げよう、というわけです。でも、ひとつ困ったことに、この鼠人城のまわりの岩は、とてももろくて、一回岩を使ってジャンプすると、その岩は崩れ落ちてしまいます。はたしてたいにゃんは、無事逃げだすことができるでしょうか。

遊び方

使うキーはスペースキーだけです。RUNさせてしばらくすると、緑の小さな四角が画面左上に出て、下に落ちはじめます。そのままほうっておくと、一番下まで落ちてゲームオーバーになってしまうの。だから、あなたは、スペースキーを押して、落ちないように右はしまで行けばいいんです。スペースキーを押すと、緑の四角は、右上か、右下に進みます。そして、緑の四角は、画面上の他の緑の四角とぶつかると、はねかえります。どういうふうにはねかえるかというと、上下方向のスピードのみが、逆になるんです。そして、ぶつかられたほうの四角(岩のつもりです)はなくなっちゃいます。それと、一定時間上向きに進んでいると、こんどは落ちはじめます。さすがのたいにゃんも、引力には勝てないのです。

入力方法と諸注意

6001mk／II、6601の人はモード2を選んでください。

BOUND 1 BLOCK

```
Name   BOUND                    No.    1
       mode   2   files   0    pages   2

10 SCREEN 2,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR 1
,,1:CLS:PLAY"s8m4o5l64"
20 LINE(4,8)-(252,180),4,B:LINE(248,12)-
(248,179),6
30 FORI=1TO150-10*SC:PSET(RND(1)*200+20,
RND(1)*150+16),1:NEXT
40 X=16:Y=24:B=4
50 P=POINT(X,Y):PSET(X,Y),1:PSET(X,Y),0:
IFP=0THEN90
60 IF P=4 THEN 100
70 IF P=6 THEN SC=SC+1:PLAY"cegeg":GOTO
10
80 K=-SGN(N-1):N=INT(RND(1)*6)+5:N=N*K:P
LAY"g"
90 S=STRIG(0):X=X+S*4:N=N-1:IF N<0 THEN
Y=Y+4:GOTO 50
95 Y=Y-4:GOTO 50
100 PLAY"s8m50o2g2":CLS:PRINT"SCORE";SC:
PRINT"REPLAY [F.5]"
```

「カラーパズルう」

ストーリー

たいにゃんは、新しい金庫を買いました。何のために買ったのかって。そりゃあ、中に何か入れてしまっておくためでしょう。まさか、枕がわりに買うわけないでしょう。ところで、何を入れるんでしょうね。それは、たいにゃんの、だいじなものでえす。それは、かつをぶしでしたあ。ところで、この金庫のかぎは変わっているんですよ。どう変わっているかというと、この金庫は、数字を合わせてあけるんじゃなくて、なんと、色を合わせてあけるんです。しかも、その色を合わせるのは、パズルになっていて、そのうえ、鍵をさしこんで合わせるべき色の組み合わせを見たあと、一定時間に合わせせないと開かないしくみになっているんです。そのため、ぶきようなたいにゃんは、金庫を開けることができなくて、かつをぶしを食べられなくなってしまいました。そんなたいにゃんのために、金庫を開けてあげてください。

遊び方

ルールは簡単です。RUNさせると、4×4の四角が、左右に出ます。そこで、制限時間内に、左側の色の組み合わせを、右側と同じにしてください。キーは、カーソルキー、スペースキー、それと、今回はシフトキーも使います。まず、カーソルキーの←と→で、縦のどの列を替えるかを決めます。↑と↓は、横のどの行を替えるかを決めます。1回につき、行か列のどちらか一方しか、替えることはできません。そして、どこを替えるか決めたら、スペースキーを押してください。すると、その方向に色は押されて、一番遠くにあった色は、一番手前に出てきます。ちょっとわかりにくい説明だとは思うんだけど、実際にやってみればわかると思います。そして、完成したら（左右同じになったら）シフトキーを押してください。制限時間内に完成しなかったり、完成してないのにシフトキーを押したりしたらゲームオーバーです。また、完成したら、残り時間が得点となります。そして、だんだんむずかしくなっていきます。

入力方法と諸注意

600−mk／II、6600の人はモード2を選んで下さい。

COLOR PUZZLE 1 BLOCK

```
 Name   COLOR PUZZLE          No.   2
      mode   2    files   0    pages   2

1 REM
2 REM ------COLOR はﾟつﾞ?る ------
3 REM
10 DIM C(3,3),D(3,3)
50 LE=1:SC=0
60 DT=1
100 GOSUB 1000
110 GOSUB 2000
120 GOSUB 3000
130 LOCATE 24,13:PRINT RR
180 TI=132:N=0
190 X=0:Y=0:F=1
200 P=STICK(0):Q=STRIG(0)
210 IF F=1 THEN 240
215 LINE(X*24+32,12)-STEP(4,4),0,BF
220 X=X+(P=3)*(X<3)-(P=7)*(X>0)
230 LINE(X*24+32,12)-STEP(4,4),6,BF
235 GOTO 275
240 LINE(12,Y*24+32)-STEP(4,4),0,BF
250 Y=Y+(P=5)*(Y<3)-(P=1)*(Y>0)
260 LINE(12,Y*24+32)-STEP(4,4),6,BF
270 IF P=3 OR P=7 THEN F=-F
271 GOTO 280
275 IF P=1 OR P=5 THEN F=-F
280 IF Q=1 THEN GOSUB 500
285 IF (PEEK(&HFECA)AND1)=1 THEN 600
286 N=N+DT:IF N>10 THEN GOSUB 4000
290 GOTO 200
400 PLAY"s8m100o2g2"
410 LOCATE 4,3:PRINT"GAME OVER!"
420 FOR I=1 TO 500:NEXT
430 IF STRIG(0)=0 THEN 430
440 RUN
500 IF F=1 THEN 550
505 PLAY"s8m14o6g64"
510 DD=D(X,3)
```

COLOR PUZZLE 2 BLOCK

```
515 FOR I=2 TO 0 STEP -1
520 D(X,I+1)=D(X,I)
525 LINE(24+X*24,48+I*24)-STEP(20,20),D(
X,I+1),BF
530 NEXT
535 D(X,0)=DD
540 LINE(24+X*24,24)-STEP(20,20),D(X,0),
BF
545 RETURN
550 DD=D(3,Y)
551 PLAY"s8m8o7g64"
555 FOR I=2 TO 0 STEP -1
560 D(I+1,Y)=D(I,Y)
565 LINE(48+I*24,24+Y*24)-STEP(20,20),D(
I+1,Y),BF
570 NEXT
575 D(0,Y)=DD
580 LINE(24,24+Y*24)-STEP(20,20),D(0,Y),
BF
585 RETURN
600 FOR I=0 TO 3
610 FOR J=0 TO 3
620 IF D(I,J)<>C(I,J) THEN 400
630 NEXT
640 NEXT
650 TI=INT(TI)+1:PLAY"s8m8o6l64"
660 PLAY"g":SC=SC+LE:TI=TI-1:GOSUB 1080
670 LINE(TI+32,156)-STEP(0,8),0
680 IF TI>0 THEN 660
690 LE=LE+1
700 IF LE/5=INT(LE/5) THEN DT=DT+1
710 GOTO 100
1000 SCREEN 2,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR
 1,,1:CLS
1010 LOCATE 22,10:PRINT"SCORE"
1020 LOCATE 20,12:PRINT"PATTERN"
1030 LOCATE 22,14:PRINT"LEVEL";
1035 LOCATE 23,15:PRINTLE;
1040 LOCATE 0,13:PRINT"TIME"
1050 LINE(32,156)-(140,164),2,BF
```

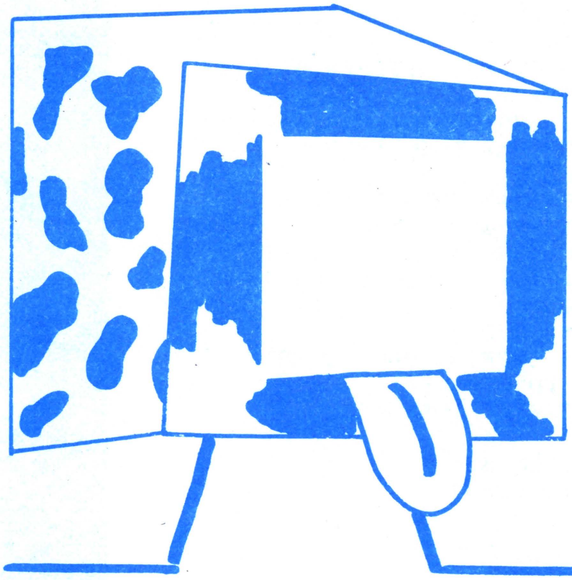
「カラーパズルう」

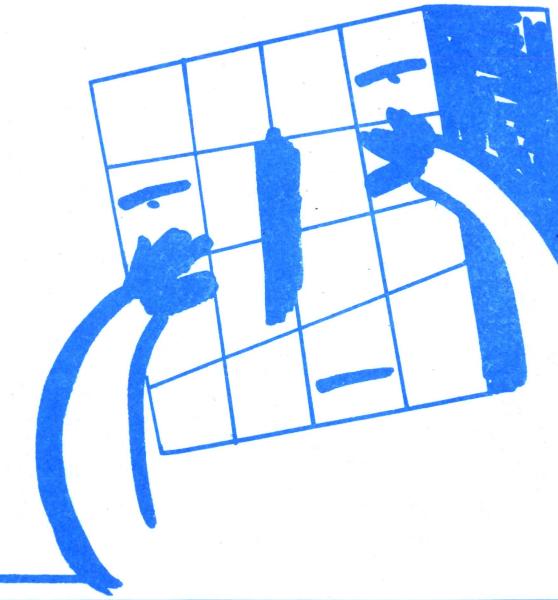
COLOR PUZZLE 3 BLOCK

```
1051 LINE(32,156)-STEP(12,8),4,BF
1080 S$=STR$(SC):S$=RIGHT$("     "+S$,5):L
OCATE 22,11:PRINTS$
1099 RETURN
2000 RR=INT(RND(1)*10)+1
2010 RESTORE 5000
2020 FOR K=1 TO RR
2030 : FOR J=0 TO 3
2040 :    FOR I=0 TO 3
2050 :      READ C(I,J)
2060 :    NEXT
2070 : NEXT
2080 NEXT
2090 : FOR J=0 TO 3
2100 :    FOR I=0 TO 3
2110 :      D(I,J)=C(I,J)
2120 :    NEXT
2130 : NEXT
2140 FOR K=1 TO LE
2150 X=INT(RND(1)*4):R=RND(1)*5
2160 : FOR I=1 TO R
2170 :    DD=D(X,3)
2180 :    FOR J=2 TO 0 STEP -1
2190 :      D(X,J+1)=D(X,J)
2200 :    NEXT
2210 :    D(X,0)=DD
2220 : NEXT
2230 Y=INT(RND(1)*4):R=RND(1)*5
2240 : FOR I=1 TO R
2250 :    DD=D(3,Y)
2260 :    FOR J=2 TO 0 STEP -1
2270 :      D(J+1,Y)=D(J,Y)
2280 :    NEXT
2290 :    D(0,Y)=DD
2300 : NEXT
2310 NEXT
2320 RETURN
3000 FOR I=0 TO 3
3010 : FOR J=0 TO 3
3020 :    LINE(160+I*24,24+J*24)-STEP(20,
```

COLOR PUZZLE 4 BLOCK

```
20),C(I,J),BF
3030 : NEXT
3040 NEXT
3050 FOR I=0 TO 3
3060 : FOR J=0 TO 3
3070 :    LINE(24+I*24,24+J*24)-STEP(20,2
0),D(I,J),BF
3080 : NEXT
3090 NEXT
3100 RETURN
4000 N=0:TI=TI-4:IF TI=0 THEN 400
4010 IF TI=16 THEN PLAY"v15o7g4r16g4r16g
4"
4020 LINE(TI+32,156)-STEP(0,8),0
4030 RETURN
5000 DATA 1,1,1,1,2,2,2,2,3,3,3,3,4,4,4,
4
5010 DATA 1,2,3,4,1,2,3,4,1,2,3,4,1,2,3,
4
5020 DATA 1,2,3,4,2,3,4,1,3,4,1,2,4,1,2,
3
5030 DATA 1,1,2,2,1,1,2,2,3,3,4,4,3,3,4,
4
5040 DATA 1,2,2,1,3,4,4,3,3,4,4,3,1,2,2,
1
5050 DATA 1,2,1,2,2,1,2,1,3,4,3,4,4,3,4,
3
5060 DATA 2,2,2,2,3,1,1,3,3,1,1,3,4,4,4,
4
5070 DATA 3,3,3,3,2,2,4,4,2,2,4,4,1,1,1,
1
5080 DATA 1,1,2,2,2,2,3,3,3,3,4,4,4,4,1,
1
5090 DATA 2,2,3,4,2,2,4,3,3,4,1,1,4,3,1,
1
7999 RETURN
```





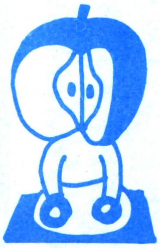
「りんごひろい」

ストーリー

よく晴れたある日のこと、たいにゃんはお買い物に出かけました。「ええと、これがいいかなあ。いや、こっちのほうがよさそうだし」などと言いながら、お店のなかを歩いていると、突然、上の階からりんごがころがってきました。あれれと思って見ていると、そのりんごのころがっている先には、進化虫アプルツーの子供がいます。え、何がたいへんです。さあたいへんなのかわからないのぉ。

☆説明しよう。進化虫アプルツーは、とてもおとなしい性格なんだけど、ひとたびりんごを食べると、人を食べちゃうアイビエムになっちゃうんです。☆

幸い、ひとつめのりんごは、すっぱそうだったので、アプルツーは食べなかったんだけど、上の階を見ると、次から次にとりんごはころがってきています。そこで我らがたいにゃんは、みんなを守るため？ りんごひろいを始めるのでありました。



遊び方

ゲームをRUNさせると、上から○（これ、りんごのつもりなんです）がころがってきますので、カーソルキーの←と→を使って下の受け皿を動かして、りんごを受け止めましょう。りんごは、1回にひとつしか落ちてきません。ひとつ受けとめると、すぐに次のりんごが落ちてくるんだけど、そのりんご、だんだんスピードがはやくなってくるんですよ。だから、先のほうになると、あらかじめどこにりんごが落ちてくるかを予想しておかないと、まにあわなくなっちゃいます。でも、りんごは、1回落ちるたびにころがる方向が反対になるので、どこに落ちてくるかはちゃーんとわかるようになってまーす。そして、りんごを1個でもおとしたら、アプルツーがアイビエムになっちゃうのでゲームオーバーです。

入力方法と諸注意

600 mk／II、660 の人はモード2を選んでください。ページは、2ページ必要でーす。

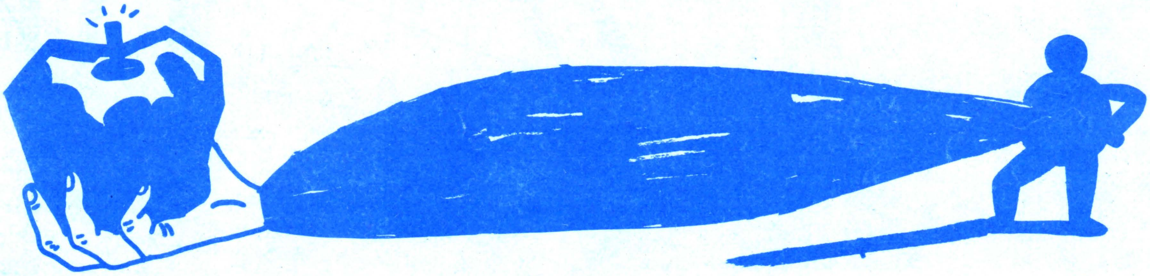
APPLE FALL 1 BLOCK

```
Name  APPLE FALL          No.  4
     mode  2   files  0   pages  2

0 REM FRE=6157
10 CLEAR 300
20 D$="## ### # ##### # ### # ########## ## ##### #### ##"
21 D$=D$+"# # #### ### #"
25 C$="#                             #"
50 SC=0:SP=0.6
80 GOSUB 1000
90 S=&HE3C0:X=16
95 A=&HE20A+INT(RND(1)*12):H=-1
96 SOUND7,62:SOUND8,16:SOUND13,8
97 SOUND12,17-SP*5
98 SOUND1,0:SOUND0,RND(1)*60+40
100 POKE S+X,32:POKES+X+1,32
110 P=STICK(0)
120 X=X+(P=3)*(X<29)-(P=7)*(X>1)
130 POKE S+X,176:POKES+X+1,176
200 K=0
205 POKE A,32
210 IF PEEK(A+32)<>35 THEN 300
220 A=A+H:IFPEEK(A)=35THENH=-H:GOTO220
230 POKEA,133
240 K=K+1:IF K<SP THEN 205
```

APPLE FALL 2 BLOCK

```
250 GOTO 100
300 A=A+32
305 IF PEEK(A+32)=35 THEN H=-H
310 IF A>&HE3E0 THEN 400
320 IF PEEK(A)=176 THEN 500
330 POKE A,133
340 GOTO 100
400 PLAY"o2c4."
410 CLS
420 LOCATE 5,5:PRINT"GAME OVER だよぉ"
430 LOCATE5,8:PRINTSC;" てん も とったよ えらいね ぼうや"
440 LOCATE 5,11:PRINT"もう 1 かい するなら"
450 LOCATE 5,13:PRINT"SPACE KEY を おしてね"
460 IF STRIG(0)=0 THEN 460
470 RUN
500 PLAY"v15l64o5cde"
510 SC=SC+10
520 SP=SP+0.1:IF SP>=3 THEN SP=3
530 GOSUB 1000
540 GOTO 90
1000 SCREEN 1,2,2:CONSOLE0,16,0,0:CLS
1010 FOR I=1 TO 7
1020 PRINTC$
1030 R=RND(1)*32+1
1040 PRINT"#"MID$(D$,R,29)"#"
1050 NEXT
1060 PRINTC$
1099 RETURN
```



ついに蘇ったぞ！

スーパー・サイレント・ムービーが蘇ったのだ。

歴史的傑作と語りつがれてきた「メトロポリス」が、今、ロック・シーンを代表するアーティストたちによって。

情報の早いキミたちのことだからもう、アルバムやカセットで「メトロポリス」のタイトル名ぐらいは知っていただろうね。

え？　CDを買っちゃったって。それはたいへんなほれこみよう。でも、その気持ち、よくわかるよ。

映像とサウンドが、これほどまでに息を通じ合った映画、ちょっとやそっとではお目にかかれないからね。

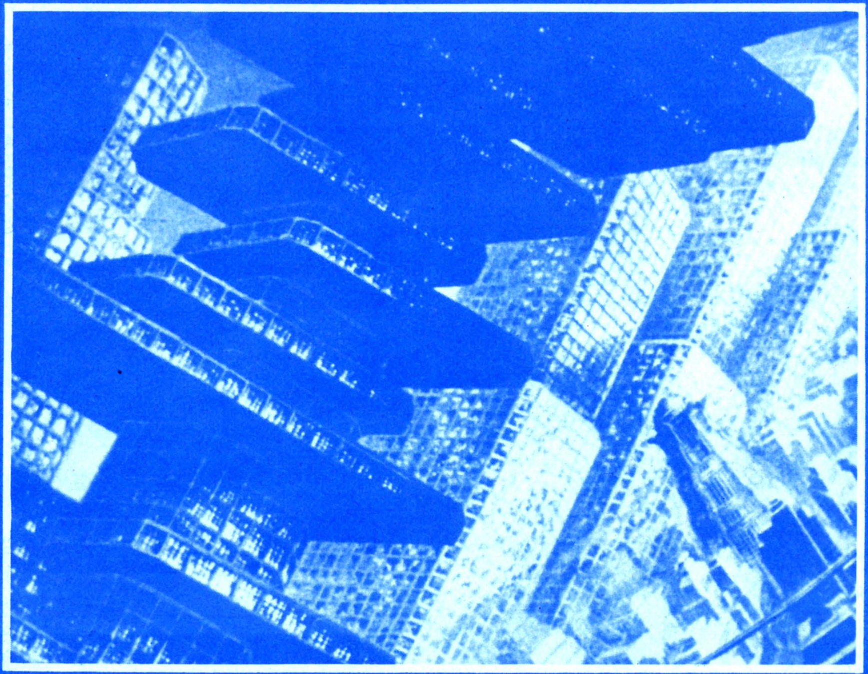
'25年に完成したスーパーサイレント・ムービーと、'80年代を代表するロック・ミュージックの出合い。時代を超えた映画「メトロポリス」は、必ず不思議な世界を体験させてくれること間違いなしだ。

「メトロポリス」が完成したのは、なんと大正15年。まだ君たちのお父さんやお母さんも生まれていない時代に、ドイツで製作された。日本でも昭和4年に公開されてキネマ旬報第4位になっているんだ。そんな映画が、ロックでお化粧して再び公開されるんだから、やっぱりフシギな雰囲気を持っていても当たり前のような気がするね。

監督はフリッツ・ラングという、ドイツ映画界の大巨匠。そうだな、今の日本でいえば黒沢明的な存在というところかな。

Beeper試写室

メトロポリス



●58年前に描かれた西暦2000年の架空都市

●歴史的名作「メトロポリス」はSF映画の原点だ！　●映像と音楽が産み出した奇蹟に、時間を超えて酔いしれよう　●現代社会のゆがみを、幻のサイレント・ムービーは予言していた

21世紀の大都会

そのラングが大正13年に、アメリカの映画産業を視察するため、渡米したんだ。そのとき、ラングは船上から、ニューヨークの空に届きそうな摩天楼を見て、びっくり。未来都市を描く映画の構想がひらめいたというわけ。

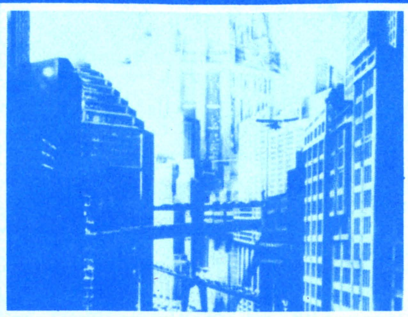
20ヵ月もかかった撮影は、予算を大オーバー。今のお金に直すと約23億円もかかったそうだ。このため、製作資金を出したウーファ社は他の企業に身売りしてしまったほど。

映画の舞台になった〝メトロポリス〟は西暦2000年の架空都市という設定。

この都市は独裁者ヨー・フレーダーセンに支配されていて、富裕な人々は人工的な楽園の中で優雅に遊び暮らし、地下の巨大な工場では労働者たちがあくせくと働いている。

写真にもあるように、富裕な人人の住む楽園は、「ブレードランナー」で描かれた未来都市とそっくり。映画史的にはこういう描写をドイツ表現主義っていってるんだけど、難しい理論は抜きで、ほんとにスゴイ映像。ため息ものだ。

巨大な地下工場にも目を見張ってしまう。蒸気が吹き出しているところはやはり時代を感じさせるけど、鉄の威圧的な感触と群がる人間たちの描き方は、科学万能主義への風刺みたいで、チャップリンの「モダン・タイムス」を思い出させてくれる。


●地上自由人居住区。映画「ブレードランナー」を想起させる

人造人間「マリア」

ストーリーをかんたんに紹介しよう――。

女士官マリアは、地下10階の工場で奴隷のように働かされている人々を救おうと、信仰を説くようになった。

彼女と知り合った、支配者フレーダーセンの息子フレーダーは初めて地下工場の実情に気づく。

そのころ地上では狂人の科学者ロートワングが、フレーダーセンの命令で、マリアにそっくりな人造人間「マリア」をつくりあげていた。地下工場の人々をいっそう厳しく働かせるためだ。

「マリア」は地下で労働する人たちを巧みにそそのかしていった――。

この続きは映画を見てのお楽しみということにしておこう。

ただ、「メトロポリス」は、ストーリーだけで満足する映画じゃないことだけは確かだ。あくまでも映像美とロックのリズムの触れ合いを堪能することだ、これに尽きる。

〈スタッフ〉

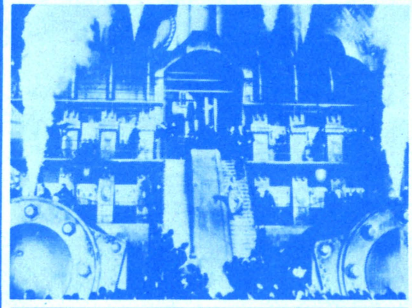
監督……フリッツ・ラング
製作……エーリッヒ・ポマー
脚本……テア・フォン・ハルボウ
撮影……カール・フォイント
……ギュンター・リッタウ
美術……オットー・フンテ
……エーリッヒ・ケテルフート
……カール・フォルブレヒト
特撮……オイゲン・シュフタン

〈キャスト〉

フレーダーセン……アルフレート・アベル
フレーダー……グスタフ・フレーリッヒ
マリア／人造人間……ブリギッテ・ヘルム
ロートワング……ルドルフ・クライン
エキストラ……男性2500名、女性1100名、子供750名、黒人100名

〈音楽〉

「メトロポリス」……フレディ・マーキュリー
「ハート・オブ・ファイアー」……パット・ベネター
「暗黒の檻」……ジョン・アンダーソン
「ブラッド・フロム・ア・ストーン」……サイクル・ファイブ
「バビロンの伝説」……ジョルジオ・モローダー
「ヒア・シー・カムズ」……ボニー・タイラー
「ディストラクション」……ラヴァーボーイ
「オン・ユア・オウン」……ビリー・スクワイア
「ホワッツ・ゴーイング・オン」……アダム・アント


●人間がアリのように働く巨大地下工場

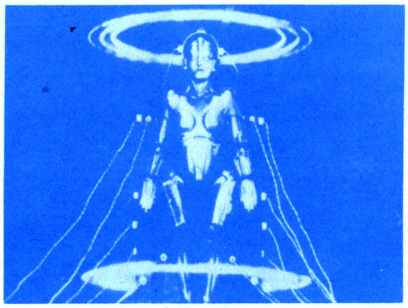
テクノっぽいネ

注目してほしいのは、ほかにもまだあるんだ。

昔の映画だけあって、人物の動きがとても面白い。ちょっとコマ落としふうで、そう、パソコン・ゲームの中に登場するキャラクターに動きがそっくりなんだ。昔といっても、逆に、非常にテクノっぽいんだ。

だから人造人間「マリア」なんが傑作だよ。C―3PO（もちろん知ってるよね、「スター・ウォーズ」に登場する通訳ロボットだ）の原型になったというだけある。今から58年も前の創造物だなんて信じられない、ほんと。

ジョージ・ルーカスや先月紹介したスチーブン・スピルバーグに影響をあたえたフィルムだけのことはある。うん、納得。キミたちもたっぷりと影響されてほしいなあ。


●人造人間「マリア」に生命が宿る瞬間

ロックでキマリ！

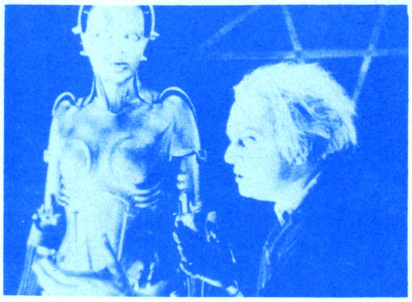
台詞なしのサイレント・ムービー「メトロポリス」は、音楽の歌詞によってすべてが語られていく。

その歌詞だけでも、立派なSF物語だ。さらに最高のロック・サウンドが乗っているのだから、もう言うことないよ。

最後にサウンド・トラック・アルバムに参加したスーパースターたちを紹介しよう――。

あのクィーンのリード・ヴォーカル、フレディ・マーキュリー。グラミー賞に3年連続して輝いたパット・ベネター。「ロンリー・ハート」のジョン・アンダーソン。「愛のかげり」のボニー・タイラー等々、トップ・ミュージシャンばかりなのだ。音楽の質の高さは、メンバーを見れば一目瞭然。「メトロポリス」の素晴らしさは映画史の折紙付きだ。

（東宝東和配給　1月下旬公開）


●狂人の科学者ロートワングによって「マリア」はつくられた

●これがC－3POの原型となった「マリア」

「バッド・ボーイズ」

●時の止まった少年たちの街で何が起こったか。●サスペンスにあふれた青春映画の傑作

大都会シカゴで、16歳にして無法の限りを尽くすミック・オブライエンと、敵対グループのリーダー、パコ・モノレ。

ふたりの少年がなぜ自ら暴力に手を染めていったのか。映画はその様を怖いぐらい冷静な目で描いていく。

大人や社会が悪いんだ、といった都合のいい逃げ道なんか、これっぽっちも語られていない。

避けることのできない“対決”で、ミックとパコは何を発見したのか……。揺れ動くふたつの青春の姿が、きっとキミたちにも何かを問いかけるにちがいない――。

（東宝東和配給　1月下旬公開）

Oh！シリーズの日本ソフトバンクがおくる

情報処理試験合格へのパスポート

第２種・第１種・特種必携

月刊 情報処理試験

いよいよ創刊　（昭和60年3月創刊）

定価 580円

「月刊 情報処理試験」購読のしかた

定価580円、全国一般書店、大学生協にて販売。年間予約購読お申込みの方には、

580円×12か月＝6,960円
250円（送料）×12か月＝3,000円
計 9,960円のところ、
創刊号から１年間に限り

郵便振替用紙に必要事項をご記入の上、お申し込みください。振替口座番号は、東京1-29307、加入者名「㈱日本ソフトバンク」です。振替用紙の通信欄に誌名、創刊号より１年などを必ずご記入ください。なお、専用振替用紙を用意しておりますので、ご希望の方は、下記（株）日本ソフトバンク出版部までご請求ください。

年間予約特別価格6,800円にて受付けます。

本誌の構成

本誌は基本的に、試験対策、試験情報、一般情報の３本柱からなります。それぞれ基本の柱は以下のような構成になります。

○試験対策

〔種別ゼミナール〕

各種別コースに、予想問題を提示し、詳しい解説を加えながら、マンツーマンの講義形式で学習者の理解がより深まるように解答を導き出します。

〔添削教室〕

各種別に課題を出して、読者からの解答を募り、一部誌上にて添削し、別途希望者には添削コースも設けます。

○試験情報

〔法改正案内〕

関係法政令の変更があった場合、それを掲載すると同時に、要点を分かりやすく解説します。

〔綴込受験申込書〕

受験者募集の時期が近づきましたら、「情報処理技術者試験案内書」および「受験申込書」を付録とし、受験のしかたを案内します。

○一般情報

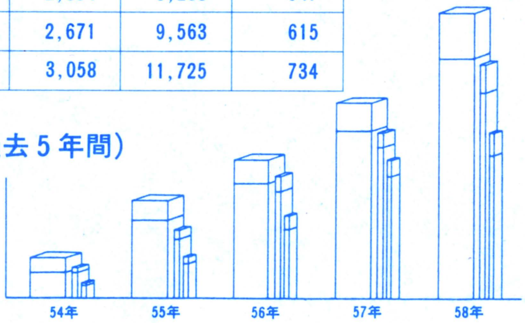
最先端の技術情報、海外情報、先端企業ルポルタージュ、映画・演劇・コンサート情報その他ジャンルにとらわれない楽しく、役立つ情報満載。

○求人情報

稀少な情報処理試験合格者への多業種にわたる優良企業からの求人情報を掲載しております。

種別／年度	第２種		第１種		特種	
	応募者数	合格者数	応募者数	合格者数	応募者数	合格者数
54	35,427	5,089	16,777	1,327	5,866	442
55	42,058	5,507	19,596	1,430	7,123	490
56	53,864	5,845	23,161	2,054	8,283	547
57	71,596	8,066	27,315	2,671	9,563	615
58	99,513	10,924	33,641	3,058	11,725	734

応募者・合格者の推移（過去５年間）



情報処理技術者試験の合格者に対する社会の認識も高まりつつあり、さまざまな企業が、優遇措置を設けたり、採用に際しても考慮するようになっています。昭和44年、通産省によって実施されて以来、受験者は年々増加し（グラフは過去５年間）、今後もさらに増え、試験も難しくなっていくことが予想されます。

問合せ先：㈱日本ソフトバンク出版部03（261）4095　〒102 千代田区四番町２－１

びーぴんぐルーム

びーぴんぐルームは、読者の本音でせまるページ。ゲームにまつわるおもしろいこと、腹の立つこと、なんでも送ってください。

ゲーム狂なのじゃ

サンダーフォース大好き

サンダーフォースをロードして、まずおどろいたのは、ロード中にモニタにメッセージが下から上へスクロールしながら出てきたことだ。これは、サブCPUを直接制御しているらしい。

またこのゲームには地下キャラクターがある。1面では、すぐ左にある地上キャラクターの下方にTsというマークがあり、これを打つと地上キャラクターと同じものが現れる。そして宇宙の面まで地下キャラクターを消していくと、宇宙の面になったときになんと、自機が1機増える。

面数があまり多くないのでディスクを持っている方には、コンストラクション付のディスク版をお勧めします。

（東京都小平市・清水剛）

♧そーなんだ。BEEP編集室でもかなりウケたけど、やっぱりボクが一番うまい。

（おまかせライター・Y）

3Dゲームがおもしろくなってきた

このごろのゲームソフトの傾向として3Dゲームが多くなってきました。3Dゲームといっても昔の3Dメイロのような単純なものでなく、かなり凝ったものが出てきました。なかでも、プラズマラインという3Dゲームは、白黒画面ではあるものの、実にすばらしいと思います。

さらに、グラフィックス機能がすばらしい。アップル版のゲームソフトにはカラーのフライト・シミュレーションがあるのです。やはりマイコン界のロールスロイスといわれるだけのことはあります。

しかし、日本のソフトもいつかアップルのソフトを抜くようなものがでてくると、確信しています。

すばらしいグラフィックス機能を持ったマシンが、よりすばらしい機能のマシンへと改良されることはとても良いことだと思います。で、グラフィックス機能の劣るマシンでも、その性能を最大限に引き出すようなソフトも、またすばらしいものだと思います。

――MZユーザーの「ぼやき」でした。

（岐阜県大垣市・伊藤博・15）

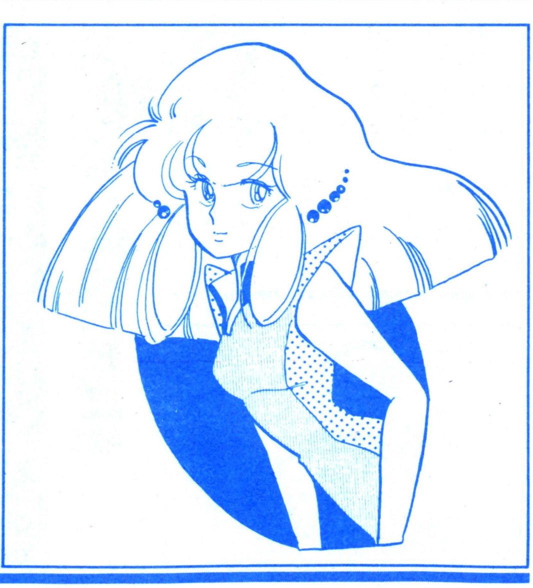
♧キミのぼやきは正しい。確かにマシンの性能をフルに引き出すようなソフトはまだまだ少ないように思うんだ。キミのような人に、ぜひとも、ゲームプログラムの投稿をお願いしたい。（納得する編集者）

サンダーストームの巻

データイーストのサンダーストーム、あれは最高ですね。世界のテロリストを鎮圧するためにLX―3に乗り込むのです。そして、ニューヨーク、グランドキャニオン、海、イースター島、小要塞、ローマ、洞窟、ジャングル、砂漠、そして、最後に大要塞を破壊するのです。

初めのニューヨークでは、左に右にとレバーの操作がそうとう多いのですが、LX―3のコンピュータが「ライト、ライト」などと言うのです。その言い方がやたらあせっていてスリルがあります。グランドキャニオンはそんなに難しくないのですが、飛行機が意外に速いんです。

次は海です。ここは戦艦を相手にするのが非常におもし



ろい。砲塔に照準を合わせて「ドカーン」。すごいですねー。続いてイースター島、この面はヘリの動きや、戦車の動きが遅いので非常にやさしいです。そして、いよいよ小要塞。雲の間から出てくるヘリを次から次へと落として森の中へ入り、小要塞の中へ戦車を2台やってから左へ行こうとしたら、いきなり砲台にやられて、「ヒューー、ドグゥワーン！」死んでしまった。このくらいで僕はくじけない、気を取り直していっきに要塞を破壊！

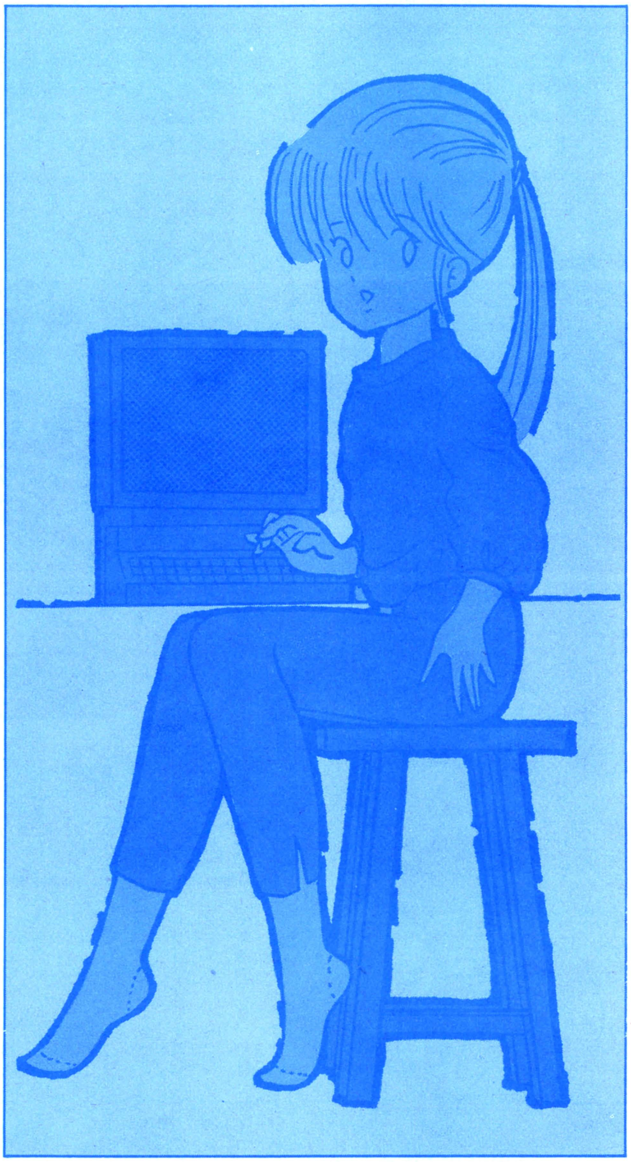
　ついに要塞を落としてステージ6のローマ、最高だぜ！などと言いつつゲームをしていると、やたら速いジェット機が来て、ドカーン。また死んだ。それでもボクは向かってくる敵をやっつけてローマをやっとぬけた。そして洞窟、ジャングル、砂漠を軽く流して、ついに大要塞。ゲームが始まるといきなり4つの砲台が。「なんだあこれは」と言いながら、ボクは谷間に激突してしまった。それでもめげずにがんばって、ついに要塞の中、やった！と思っていたらまた砲台にやられた。「ここまで来て終われるか！」と、どうにか大要塞の前に来た。あまりのデカさにビビッてしまい、弾は撃ったのだが上昇するのを忘れてしまって「ドカーン」また死んだ。「今度こそ」と言いながら大要塞を破壊して上昇すると、END。おー。画面を見ておもわず感動でした。

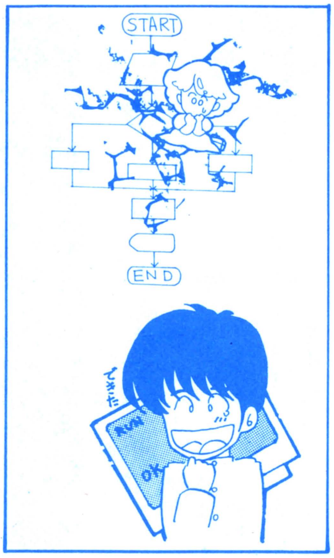
（神奈川県綾瀬市・高田一彦）

♥最後までイッチャうなんて、キミって年齢(トシ)のわり（実は知らないんだけど）に、なかなかテクニシャン！　でもね、なんでもそうだけど、おごっちゃダメよ。早熟な子ってゆーのは、人なみ以上の努力でもってそのテクニックに磨きをかけて、なおかつ持続させなきゃイケナイの。そのうちキミも、自分が楽しむだけじゃ物足りなくなるはずよ――わかる？

**　テクニックを極めたら、そのときは写真を添えて、またお便りチョーダイね。それがとっても喜ばせてくれたなら、その次は身分証明書を持ってソフトバンクまで来てほしいわ。いつもそばで楽しませてほしいから――。（人恋しい編集者）**

♧これは罠(わな)だ！　彼女、イヤ誘いにのったら、明日からキミはBEEPのライター（執筆者）としてコキ使われるんだぞォー！　（罠にはまったライター・E）





ひとこと言いたい
プロテクトはかけないで

　最近のゲームソフトについて、ひとこと言わせてもらいます。それは、おもしろくて、内容が充実しているようなゲームソフトは、ほとんど全てプログラムにプロテクトがかけてあることです。なんとかプロテクトを外そうと試みましたが、どうもうまくいきませんでした。バックアップを作るときなどは、プロテクトがかけてあると作ることができないこともあります。

　最近のソフトメーカーはプロテクトをかけるのが常識のようになってきていますが、できるだけソフトにはプロテクトをかけてほしくないものです。

　皆様もプロテクトについて意見、希望、解き方などを、どんどんこの本に投稿しましょう。

（愛知県葉栗郡・寺西太）

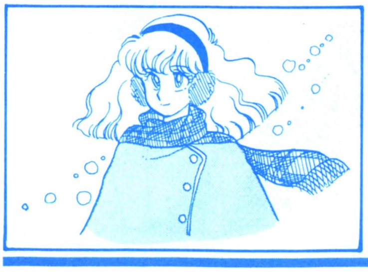
♡意見・希望・解き方を、どんどん投稿してくれるのはとっても嬉しいの。でも、編集室にたとえプロテクト破りの名人がいても、それはやっぱり教えられないと思うの。だから、文通しましょ。（イケナイ編集者）

♧ボクもまぜてぇーっ!! じゃない！　うぅっ、辛い立場です。（その道の名人ライター・T）

がっかりソフト
ダンジョンで悪戦苦闘

　あなたは、光栄のダンジョンを知っていますか。あのゲームには腹が立つ。ある雑誌に「RPG入門に最適」などと書きやがって……。

　初めは熱中する、そこがわなのでR。一ヵ月もすると、経験度は2万以上必要というのに全然増えないし、耐久力



は2万も3万も手に入り絶対死なななくなる。武器は簡単に手に入り、売るとアッという間に億万長者になってしまう。ある武器をもっているとモンスターもいちころで、ゲーム終了に必要なモンスターがまだ1匹も出てこない。ダンジョンは広すぎる。などなど、RPGでは考えられない問題がごろごろある。

そしてそれ以上の問題点、エラーが出るのだ！ ロードが長いくせに、入力を間違えるとエラーが出て、復活しない、RUNもできない。

金と時間と根気があって、RPGに無知な人、一緒にダンジョンで悪戦苦闘しよう。

（岐阜県各務原市・酒井吉彦）

♡ナンダカンダ言って、キミはつまるところファンなんじゃないの？ 〝初めだけ〟熱中したわりに、随分やってるようだし。（ダンジョン大好きライター・U）

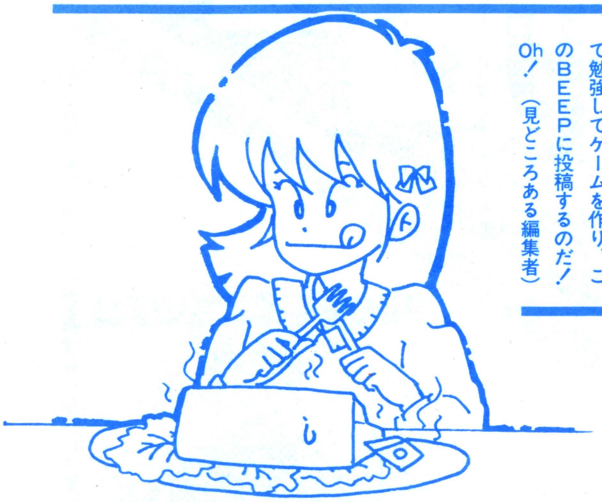
誇大広告はキライダ！

MZ－700のユーザーのみなさん、お元気ですか？ お手紙くださいね。プログラムくださいね。

タイム・パトロールを買った人もいるかと思います。買った人、どうですか？ 今さら、買うんじゃなかった、だまされたと言う人、絶対いると思います。知らない人、買おうと決めた人もまあ、聞いてください。そう、あの誇大広告は絶対によくありません。その宣伝文句とは、「君はゲームの中のゲームを見たか？ ナント、ゲームの中のゲームが4つもあるのだ……」どこがタイム・パトロールだ!? タイムなどとは全く無関係だし、パトロールなんかまったくしない。内容も大したことないじゃないか。ひどいよ～。

話は変わって――さあ、今こそMZ－700のユーザーよ、立ち上がれ！ BEEpの誌面をMZ－700で埋め尽くすのだ！ Oh！（東京都大田区・外崎公基・15歳）

♡ドサクサに紛れて〝プログラムください〟なんて、キミ、見どころあるんじゃない？ 話は変わって――さぁ、今こそキミは、Oh！MZを読んで勉強してゲームを作り、このBEEPに投稿するのだ！ Oh！（見どころある編集者）



「ウルトラマンのこと」

アニメや特撮のキャラクターゲームは、気をつけなければいけない。名前だけでほとんどキャラクターがわからなかったり、内容が原作と何の関連性もないようなものがザラだ。

そんななかでMSX用の「ウルトラマン」は、本物そっくりのキャラクターで、人気もあるようだが、私には他のキャラクターゲームと大差ないようにしか思えない。たしかにキャラクターは美しい。しかも科特隊のビートル号まで出て来て、ウルトラファンにはこたえられないものだろう。

しかし、実際の内容は単調そのもの。海上ではビートルでケスラと戦い、陸上ではウルトラマンに変身してレッドキングやバルタン星人と戦う。これの繰り返しなわけで、何回もやっているといいかげん飽きてしまう。しかもこのゲームの最大の欠点は、そのウルトラマンの格闘シーンにある。ウルトラマンの技はチョップとキックだけで、戦闘は2次元的に行われる。そしてウルトラマンは怪獣に触れるだけで死んでしまうというすごさ。それにビートルでは怪獣を殺すこともできないというのは痛い。

結局、へたなキャラクターゲームよりも露店で1000円で買ったマニュアルも付いていないコナミのスーパーコブラが一番おもしろいというのが実情らしい。

（熊本市田崎本町・東京ローズひさし・18歳）

♧テレビは好きだったんだけど……。たしかに格闘シーンはイマイチだと思う。でも、キャラクターゲームで楽しいのだって多いぞ！（ウルトラQが大好きだった編集者）

♥Dr・スランプのバブル大作戦、大好きっ!! 昔はアラレって呼ばれてたの。（思い込みの激しい編集者）

大募集

Beep では，「プログラム」「原稿」を大募集しています。どしどし投稿してください（特別企画「メガ・オービス」への投稿は49ページを読んでください）。

Beep Load ゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発表のオリジナルゲームをどしどし投稿してください（ショート，ロングいずれも可）。

- ●プログラムはテープに入れてください（投稿作品は原則としてお返しできませんので，あらかじめコピーをとってください）。
- ●プログラムの内容の説明，操作方法，遊び方を，400字づめ原稿用紙3枚以内にまとめてください（原稿には，対象機種，使用言語，住所，氏名，年齢，学校名または勤務先，連絡先電話番号を明記してください）。

原　　稿

「びーぴんぐルーム」と「スペースバー（はみだしBeep）」のふたつについて，原稿を募集します。

①「びーぴんぐルーム」は，ゲームについて，みんなの声と顔写真を載せるページです。たとえば，「これは楽しい！ゼッタイおすすめソフトだ」，「がっかり！期待はずれのソフト」，「ゲーム言いたい放題」，「ここが知りたい，だれか教えて」，「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど，ゲームについてなら，なーんでもOK。みんなの声を書いてください。

- ●原稿は400字づめ原稿用紙1枚ぐらいをめやすにしてください。
- ●顔写真（モノクロ。サイズはサービス判くらい）を添付してください。
- ●原稿採用の場合は，Beep特製トレーナーをプレゼントします。

②「スペースバー（はみだしBeep）」にも，みんなの声を寄せてください。

- ●原稿は100字以内にしてください。

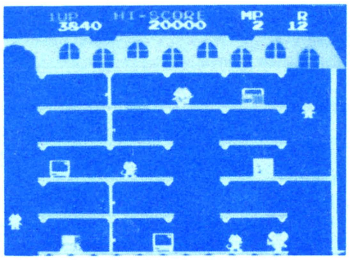
★①，②とも，原稿はたて書きにして編集部に送ってください。

Beep 読者プレゼント!!

お正月は楽しかったかな? 冬休みもそろそろ終わり。Beeper 諸君の多くは、勉強する間も寝る間も惜しんで、ゲームに明け暮れていたんじゃないだろうか。さて、宿題が終わったBeeper にまたまたウレシイお年玉があるぞ! さあ、さっそく一番欲しいプレゼントを決めてポストへ GO!

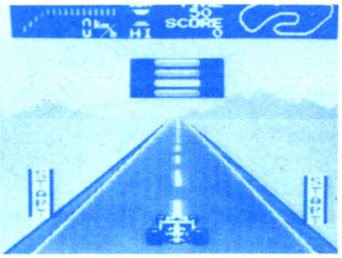
④マッピー 5名

(ナムコ提供)〈169ページ参照〉



"あ～ん、ここでいつもニャームコにやられるの"なんて嘆いている彼女にプレゼントしてあげたい。"安心して失敗していいんだからね"の一言をそえて。でも、キミも歯がたたなくなったりしたら、やっぱりちょっとカッコ悪いから、ふたりで一緒にうまくなるのが一番だね。ファミリーコンピュータならではの画面になって登場の、夢中になれる1本。(4,500円)

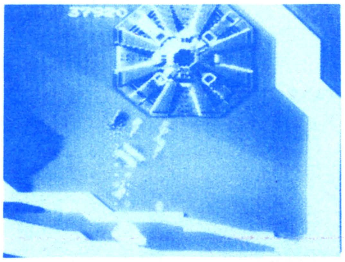
①F-1レース 3名



(任天堂提供)〈8ページ参照〉

ファミリーコンピュータのソフトが続々発売されているなかで、これはひとつのオススメ品。コースは本物、爆音も本物。もちろん気分はもうレーサー! スピードとスリルを味わうなら、もうコレッきゃないっ!! 車に酔わずに、気分に酔って! (4,500円)

③ゼビウス 5名



(ナムコ提供)〈166ページ参照〉

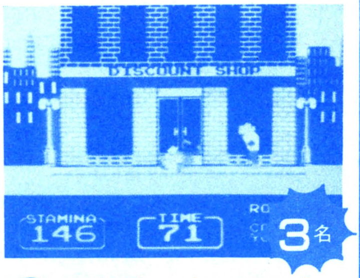
あのゼビウスが、ファミリーコンピュータに移植された――もうこれだけでセンセーショナル! スピードは満点、画面もスッキリ、なんといってもカートリッジを差し込むだけでゼビウスが楽しめちゃう。アーケードに決してヒケはとらないぞ。ああ、またファンが、中毒人間が、増えてしまうっ!! (4,900円)

⑤アレンジャーII 5名

(富士音響マイコンセンター提供)〈162ページ参照〉

PC-8801/mk II――5D、T各1名 計2名 FM-7/NEW7/77――5D、T、3.5D各1名 計3名 (D・5,800円、T・3,800円) パンダもどきのアレンジャーを操って、画面上のアレンジピンを全部とり最上部へ登りつめよう。レベルは MAN、SUPERMAN、GOD の3つで、画面数はディスク版が100、テープ版が30、そのうえ画面、サウンド、キャラクターのエディット機能までついている。必勝テクを使って、チャレンジ!

②アーバンチャンピオン 3名



(任天堂提供)〈168ページ参照〉

路上でボクシング――このアナーキー(無政府状態)なセンスがたまらないっ! ここでは主人公のふたり以上に、画面上の小物やチョイ役に笑って欲しい。決してパトカーにしょっぴかれたり、マンホールに落ちたりしないように。チャンピオンどころか、キミの未来はまっ暗だ。ファミリーコンピュータ用。(4,500円)

⑥カレイジアス ペルセウス 3名

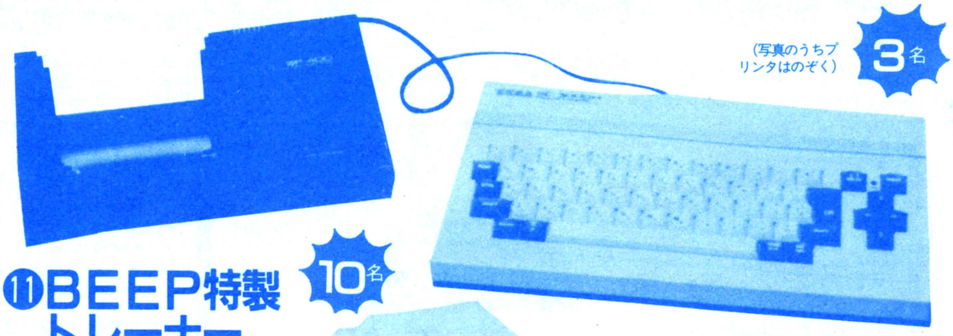
(コスモスコンピューター提供)〈158ページ参照〉

PC-8801/mk II――5D (6,800円)

妖魔ゴルゴンにより、美しく平和な南海の島はゴツゴツとした岩肌が顔を出す魔の島と化してしまった――キミも勇気あるペルセウスとなって、美の女神を救い出せ! ギリシャ神話を背景にした、ファンタジック・ロールプレイングゲーム。島内めぐり歩きに挑戦して、数十枚に及ぶマップを完成させてみないか!?

●応募要項●

♥このプレゼントページ（126〜127ページ）の応募は152ページとじこみハガキの「愛読者カード」を使ってください。
♥ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
♥希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずに！（ゲームソフトおよびBeepトレーナーの場合は、それぞれ機種・媒体、サイズを欄外に必ず記入してください）
♥締切——昭和60年2月5日必着
♥発表——本誌4月号（3月8日発売）誌上



（写真のうちプリンタはのぞく）　3名

⑩SC-3000H

（セガ提供）〈142ページ参照〉

セガのゲームソフトが全部楽しめるのはもちろん、キーボードがついてオリジナルゲームも作れるぞ！ BASIC内蔵、本格的なキーボードで、もう手離せないおもしろさ。これはもう、狙うっきゃないっ!!（33,800円）

⑪BEEP特製トレーナー

10名

クリーム地で、胸にカワユク「Beep」のロゴ（黒）をワンポイント。Beep トレーナーに、「Beep」を丸めて手に持って、キミの街を歩いてみない!? ゲームの輪が広がるぞ！ サイズはMとL。

1名

⑭ピクニックハンパー

（ESDラボラトリ提供）

一見ただのポリバケツ、実はピクニック用大型バスケット。ハンパーの中にはナイフ、フォーク、スプーンのセット、カップなどが収納されていて、下の部分に食べ物や小物が入るようになっている便利なもの。アップルマーク入りで高さ約50センチメートル。（2,500円）

⑫タイピン

10名

（ESDラボラトリ提供）

アップルのロゴマークがタイピンに。が、色は白一色だからどんな洋服、ネクタイにも合うはず。もちろんタイピンでなく、衿元や胸元につけてもＯＫ。（1,500円）

⑦トレジャー アイランド

5名

（データポップ提供）〈164ページ参照〉

PC-8801／mk II——5D（8,800円）
名作『宝島』が、そっくりそのままゲームに生まれ変わった。ロールプレイあり、リアルタイムあり、パズル(？)ありのアドベンチャーで、その名も“リタベンチャー”。これはもう、クロスオーバーの最たるもの。美しい画面に、キミの大好きな冒険がいっぱい！

★データポップからの伝言

データポップでは『宝島』お買いあげの方に抽せんで、“特製Tシャツ”をプレゼントしています。締切は1月31日（データポップ必着）です。

⑮スポーツバッグ

1名

（ESDラボラトリ）

品質・スタイルにちょっとウルサイ女性のためのバッグ。でも、見てのとおり男性だってもちろんＯＫ。材質はナイロン、色はダークブルー。大きさは、ほぼ縦15×横35×高30センチメートルで、開閉部はファスナー。アップルロゴマーク（ワッペン）付き。（17,500円）

⑬タイタック

10名

（ESDラボラトリ提供）

こちらは赤（赤紫色）リンゴ。リンゴには、キミたちにはあまりなじみのない(どちらかというとビジネス用途が多い）アップルのパソコン“Lisa（リサ）”の金文字が入っている。胸に、衿に、とにかく針だからどこにでもつけられる。（1,500円）

⑧H.E.R.O.

3本

（ポニカ提供）〈160ページ参照〉

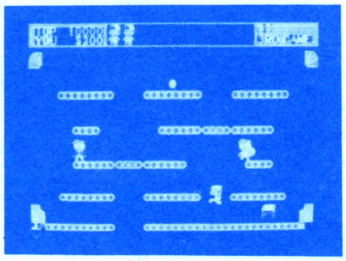
MSX——ROM（4,800円）
米・アクティビジョンの人気ゲームが海を越えてやってきた。地底の中の不気味な世界とはウラハラに、画面はかなり洗練されて美しい。細い鉱道をすり抜け、疲れきった抗夫を助けるために必死のヒーロー。キミはプロレベルまで行けるかな？

10名

⑯6502 Tシャツ

（ESDラボラトリ）

白地に明るい緑でアップルコンピュータのCPU・6502Bをデザインしたシャツ(半袖)。サイズはM。（1,800円）



⑨ラリパッパ野球団

5名

（ホットビィ提供）〈165ページ参照〉

FM-7／NEW7／77——T（3,800円）
「思いこんだら試練の道を……」と、思わず歌っちゃう、大爆笑ゲーム。ついつい夢中になって“つっぱり”を打ちのめしてしまったあと、「私ってなんてヒドイ……」とうちひしがれてしまうのはまだカワイイ。「わいわーい！」とビシビシやれるようになれば、もうキミはこのゲームのとりこ。このゲームは“パッパラパ”の別称で愛されるはず。

We Love MSX

わんだーらんど

パソコンボーナスセール開始!!

パソコンセット

■シャープMZ1500

話題のクイックディスク搭載!

本体MZ1500 ¥89,800
ディスプレイKX-13CD1(ケーブル付) ¥95,800
データレコーダMR33DR ¥12,800

¥198,400→わんだーらんど特価¥166,000
さらに¥5,000分のソフトサービス

36回払の例	
頭金	¥0
初回	¥9,300
残	¥5,900×35回

■富士通FMNEW7

天才少年を興奮させるFM-7と完全互換

本体FMNEW7 ¥99,800
ディスプレイKX-13CD1(ケーブル付) ¥95,800
データレコーダMR33DR ¥12,800

¥208,400→わんだーらんど特価¥178,000
さらに¥5,000分のソフトサービス

36回払の例	
頭金	¥0
初回	¥7,400
残	¥6,400×35回

■ソニーSMC-777C

驚異のコンピュータグラフィック内蔵
ソフトも充実

本体SMC-777C ¥168,000
ディスプレイKX-13CD1(ケーブル付) ¥96,600
データレコーダMR33DR ¥12,800

¥277,400→わんだーらんど特価¥234,000
さらに¥6,000分のソフトサービス

36回払の例	
頭金	¥0
初回	¥10,200
残	¥8,400×35回

MSXパソコン+データレコーダ(サンヨーMR33DR)	合計価格	初回	残19回
日立MB-H1(32K)	~~¥75,600~~	¥5,600	¥4,000
HX-10D(64K)	~~¥78,600~~	¥4,200	¥4,200
東芝HX-10DP(64K)	~~¥80,600~~	¥4,700	¥4,300
東芝HX-10DPN(64K)	~~¥82,600~~	¥5,200	¥4,400
ソニーHB75(64K)	~~¥82,600~~	¥5,200	¥4,400
サンヨーMPC-10(32K)	~~¥87,600~~	¥6,200	¥4,600
サンヨーMPC-11(32K)	~~¥112,600~~	¥7,200	¥6,000
ビクターHC-6(32K)	~~¥77,600~~	¥4,200	¥4,200
ヤマハYIS503(32K)	~~¥77,600~~	¥4,200	¥4,200
富士通FM-X (16K)	~~¥62,600~~	¥4,500	¥3,300
ナショナルCF-3000(64K)	~~¥92,600~~	¥5,100	¥5,100
三菱MFL-120D(32K)	~~¥87,600~~	¥6,200	¥4,600
三菱MFL-120(32K)	~~¥77,600~~	¥4,200	¥4,200
パイオニア"パルコム"(32K)	~~¥102,600~~	¥6,400	¥5,600
New カシオPV-7(8K)データケーブル込み	~~¥45,600~~	¥4,800	¥4,400(×9)
New ナショナルCF-2700(32K)	~~¥72,600~~	¥3,900	¥3,900
New 東芝HX-20(64K)日本語ワープロ内蔵	~~¥82,600~~	¥5,200	¥4,400
New 東芝HX-21(64K)日本語ワープロ内蔵	~~¥92,600~~	¥5,100	¥5,100
New 東芝HX-22(64K)日本語ワープロ内蔵	~~¥102,600~~	¥6,400	¥5,600
New ソニーHB-101(16K)	~~¥69,600~~	¥4,700	¥3,100
Newソニ―HB-701(64K)分離型キーボード	~~¥112,600~~	¥6,000	¥6,000
Newソニ―HB-701FD(64K)3.5インチMFD1基内蔵	~~¥160,800~~	¥9,400	¥8,630
New日立MB-HZ(64K)ステレオカセットデッキ内蔵	~~¥92,600~~	¥5,100	¥5,100
Newナショナル CF-2700(32K)	~~¥72,600~~	¥3,900	¥3,900

わんだーらんどMSX特選セット

■ソニーHB-P100

ソニーよりMSXの新しい形!! パソコンポ
—MSXゲームセット— 新発売!!

本体HB-101
ジョイスティックJS-55(1本)
データレコーダSDC-500
ゲーム入門ソフト

セット定価 ~~¥74,800~~ MSXマニュアル付

20回払の例	
頭金	¥0
初回	¥5,100
残	¥3900×19回

■ソニーHB-701FD"HIT BIT"

セパレート型の本格派パソコン!3.5インチフロッピードライブ1基内蔵、本体からテレビ、オーディオのコントロールができるAVコントロール機能!(ゲームソフト¥4,000サービス)

本体(HB-701FD) ¥148,000
ビデオ端子付テレビ(KV-G11) ¥59,800
GIIケーブル(VMC-611MS) ¥1,500
ゲームソフト(黄金の墓、3.5インチフロッピー) ¥6,200

¥215,500→わんだーらんど特価¥190,000

36回払の例	
頭金	¥0
初回	¥9,000
残	¥6,800×35回

■サンヨーMPC-11"Wavy" テレビ、ビデオ

画像とドッキングできるスーパーインポーズ機能、手軽にコンピューターグラフィックできるライトペン標準装備(ゲームソフト¥4,800サービス)

本体(MPC-11) ¥99,800
PGBディスプレイ(ソニーKX-13CD1) ¥89,800
ケーブル(SMK-702) ¥6,800

¥196,400→わんだーらんど特価¥172,000

36回払の例	
頭金	¥0
初回	¥6,600
残	¥6,200×35回

■ビクターHC-7"IO" ゲームからニューメディアまで、ビクターの天才

パソコン、2スロット64 KBRAM装備
(ゲームソフト¥4,800サービス)

本体(HC-7) ¥84,800
ビデオ端子付テレビ(C14-VX) ¥69,800
データレコーダ(MR-33DR) ¥12,800
ジョイスティック(2本) ¥7,000

¥174,400→わんだーらんど特価¥152,000

36回払の例	
頭金	¥0
初回	¥8,600
残	¥5,400×35回

■東芝HX-21"PASOPIA-IQ"ワープロセット

ワープロ内蔵で新登場!
使いやすさ抜群!(プリンタ用紙サービス)

本体(HX-21) ¥79,800
RGBディスプレイ(ソニーKX-13CD1) ¥89,800
ケーブル(SMK-702) ¥6,800
漢字ROM(HX-M201) ¥29,800
ドットプリンター(HR-1009X) ¥49,800
プリンタケーブル(HX-P-501) ¥5,000

¥261,000→わんだーらんど特価¥228,000

36回払の例	
頭金	¥0
初回	¥9,400
残	¥8,200×35回

★パソコンお買上げ特典

- ゲームソフトテープ1本進呈(MSX)
- 入門書進呈(MSXお買上げの方全員)
- ゲームソフト5,000円分(コンピューターセットお買い上げの方)
- ブランクテープ2本進呈
- 当店より粗品進呈
- ソフトカードの発行
  (1本に付1点捺印、10点満欄で3,000円相当の商品と交換)

目玉商品リスト

■MSX
日立MB-H1(展示品) ¥62,800→¥42,000
HX-10S(展示品) ¥55,800→¥36,000
ゼネラルパクソン(展示品) ¥128,000→¥78,000

- NEC PC-6001mkII(新品) ¥84,800→¥64,000
- セガSC-3000(新品) ¥29,800→¥20,000
- バンダイRX78(新品) ¥59,800→¥48,000
- アタリ2800(ゲームソフト2本付)(新品) ¥26,600→¥17,000

以上送料はご負担下さい。(すべて1年間保証付)

※上記以外のフロッピー及びワープロの組合せはご相談下さい。
なお、単品の値段はTELにてお問合せ下さい。

わんだーらんどクラブ

11月1日、当店にてパソコン本体をお買上げの方を対象に発足しました。会員証の発行、数多くの特典(ソフト割引、周辺機器の会員価格など)があります。

当店ではMSXソフトの通信販売もしております。リストがありますので100円切手同封の上御請求下さい。

- 製品先取り、支払いは1カ月後
- 注文はコレクトコール(106)で
- 全商品らくらくローン3回~36回
- 1年間無料保証

夜間受付TEL075(313)6958(PM8:00以降)
お急ぎの方は下記銀行へ振込んで下さい。
1~2日で商品即納
振込先 伏見信用金庫西八条支店 普通355881

わんだーらんど WONDERLAND

営業時間 平日10:00~20:00
日祭日 10:00~19:00 年中無休

〒600 京都市下京区七条御所ノ内本町2-2
☎075(314)5182

熱闘!

ザ・スポーツゲーム

VSゲーム編

球技編

番外リング編

いよいよ冬も“絶好調”。だからスポーツにこだわる——それがGAME KIDSの美学というもの。Beeperにシーズンオフなーんてないのだ。さあ、スポーツゲームで熱闘開始!!

VSゲーム編

弘と恵理のVSテニス奮戦記(ふんせんき)

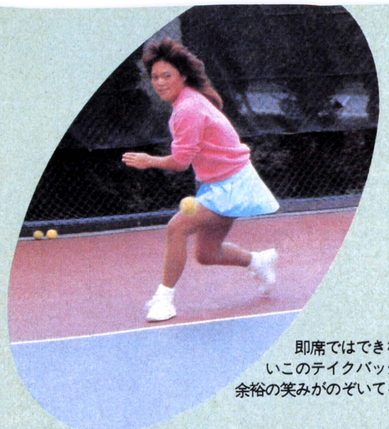
VSゲーム。それは、闘いの興奮とコミュニケーションのオアシス、妥協なき真剣勝負だ

アウトドアコース

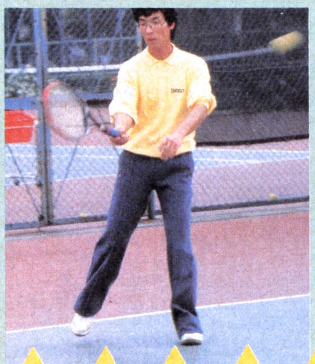
やってきましたテニスコート!
ちーと寒いけど、ゲームは熱い

見栄をはるから

このあいだのデートのときに「テニスはオレのスポーツだ!」なんて弘クンは言ったものだから、さっそくその気になった恵理チャン。「本当? 弘クンがテニスやるなんて知らなかったわ。じゃこんどの土曜日にね」てなことになった。オイ、弘! おまえの得意なのはテニスはテニスでも、TVゲームのテニスだろうが? 見栄をはらずにやめるならいまのうちだぞ。だけど勢いに乗ってるからとまらない。



即席ではできないこのテイクバック。余裕の笑みがのぞいてる



この真剣な顔つきはあせりをおし殺したものなのかな?! 苦戦しそうだね

インドアコース〈VSテニス〉(任天堂)

テニス再戦、所変わってゲームセンター
弘クンの巻きかえしなるか!

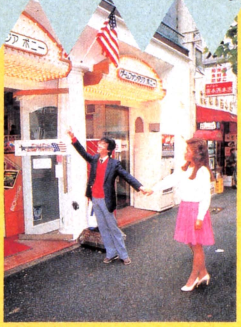
今度は得意のVSだ

このままでは男のメンツがたたぬ。得意のVSテニスをやろうとゲームセンターへ熱心に誘う弘クン。恵理チャンはまんざらでもない様子。VSテニスマニアの弘クン、気持ちはわかるけど、どこか打算的だなー。ま、かたい話はぬきにして、やってきましたゲームセンター。OH! 弘クンの顔に不敵な笑みがのぞく。恵理チャンはマイペース。動揺はなさそうだね。

まずふたり対面に座り、200円入れて4種類のセレクトボタンの「1対1」を選択すればOK。試合は自動的にスタートする。手持ちラケットはお互いに3本ずつ。1ゲーム失うごとに1本のラケットを失う。3セットマッチで1セット6ゲーム先取した方が勝ち。3本の持ちラケットがなくなった段階で、100円を追加すれば、新たに3本のラケットを持って試合を続行できるシステムだ。

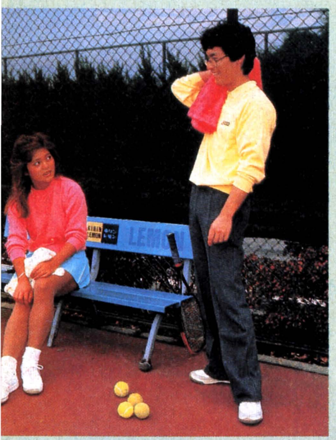
レバーで選手を左右前後に操作する。2種類のボタンは、右がサーブ、グランドストローク、ボレー、スマッシュで、各種プレーの選択は自分の位置でコンピュータが自動的に判断してくれる。たとえば、ネットの近くでボタンを押すと、自然にスマッシュが打てる仕掛けだ。

弘クン、だいぶ気合が乗ってい



まるで自分の家に連れてきたように先導してるけど、大丈夫?!

ヤル気満々、自信満々。雪辱戦とばかりに燃える炎のゲーマー、弘クン



笑ってお茶をにごすつもりだろうが、そうはさせまいと彼女の冷たーい視線

すっかりその気になり、やってきましたテニスコート。〝VSテニスで鍛えたオレがこんな広いコートで負けるワケがない〟と自信満々のコメント。でも弘クンのテニス姿、さまになってないねぇ。そこにいくと恵理チャンはカッコヨクきまってる。恵理チャンにテニスを教えようと気合を入れる弘クン。気合で勝てるなら苦労はしないよ。どうなることやら……。

これはヤバイ

まずは恵理チャンのサーブ。オオォット、のっけからサービスエース。矢のようなサーブがきまった。キョトンと仁王立ちの弘クン。

テニスを誘ったのはどっちだったっけ？

とびあがって喜ぶ恵理チャン。

恵理〈ラインズマンじゃあるまいし、もっとキビキビ動いてよ〉

弘〈スゴイ！ ボールが見えなかった〉と放心状態。

次のサーブ。オット、弘クン初めて足を使ってボールに食いついた!! ナント、サーブにたいしロブを上げる体勢だ。そんな無茶な。ボールはラケットのフレームに当たり、弘クンの顔面を直撃！

恵理〈ヒァハ、ヒァハ、もうだめ、声をだして笑いそう〉「痛かった!? ゴメンナサイ」

弘〈痛くないわけないだろう。は、はやくVSテニスをやりたい！〉うずくまり、動かない。「ゴメン、ゴメン、肩に力が入りすぎたよ」とおもわず負けおしみ。

今度は全身の力を右腕に集中し、バネを利かせてフォアスロー。

だけど見事な空振り。

恵理〈ムヒャムヒャ、おなかの皮がよじれそう！ 弘クンたらテニスやったことあるのかしら？〉「いまのフォルトじゃなかったの!?」

弘〈チ、チキショウ。

ボレーにしては腰が浮いてるな。ボールが顔を直撃したのはこの直後だ

る様子。オイ、弘！ 恵理チャンを見てみろ、レバーの操作が堂に入っているぞ。まったく雑音をうけつけない弘クンは自信に満ちている。そんなわけで、昼間のテニスの雪辱戦は舞台をゲームセンターに移して始まった。昼間の再現にならなきゃいいけどね、弘クン……。

戸惑うのも無理はない。相手は百戦練磨、VSテニスの使者なんだからね。でもテニスのセンスは恵理チャンが上。試合はまだ序盤

勝利の女神は

第1セット第1ゲーム。恵理チャンのサーブ。これがピントはずれの山なりサーブ。弘クンこれを苦もなく打ち返して前進。恵理チャン必死にひろうが、満を持して弘クンのスマッシュ！ みごとに決まって先取点だ。

弘〈あんなゆるいサーブ打つなんて未熟だね。ウシシ〉「打つポイントが高すぎるとフォルトになるし、低いとネットになるからね。威力あるサーブは、打点をきめてタイミングよくボタンを押すことだ。わかった!?」と得意満面の演説。熱心に聞きいる恵理チャン。弘クン、昼間の惨敗などきれいさっぱり忘れたらしい。

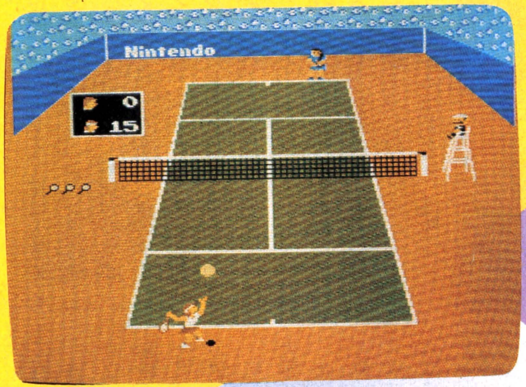
大きな目をクリクリさせて、恵理チャンのサーブ、不運にもフォルト。セカンドサーブはネット。痛恨のダブルフォルトだ。

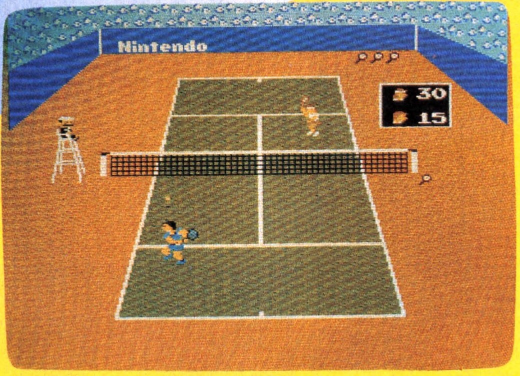
弘「肩の力をぬいて、もっとボールを見なきゃダメだよ」とニヤけた顔で自分を大きく見せようと胸をはる。

恵理〈ちょっと上手だからってすぐ自慢したがる、男の人って単純ね。昼間はサーカスのピエロみたいだったくせに〉「うん、わかった」と素直なふりをする恵理チャンだけど、画面をのぞく形相は、獲物を狙う狩人のような鋭い眼光をのぞかせている。危険信号だ。ともあれ第1ゲームは弘クンが先取！ やったね弘。

続いて第2ゲーム。弘クンのサーブが華麗にヒット。サービスエース！ 昼間のテニスの動きとは段違いの速さ。あれは悪夢だったのかな？ VSテニスの弘クン、サーブを打ってはネットに詰め寄り、積極果敢にスマッシュ攻撃。これが絵に描いたようにヒットする。あらら、また得意の演説がはじまったよ。

弘「いいかい、相手がネットに詰め寄ってきたと思ったら左側のボタンでロブをあげて、相手をコート後方へおしやり、そのすきに自分がネットに詰め、返球をスマッシュだ。返球が小さめならネッ





マリオのような審判員が見まもるなかで恵理ちゃん、テレビゲームとはいえ、とっても真剣な表情でサーブ（写真上）。本物のテニスでは見られなかった？ラリーの応酬。弘くんもなかなかがんばってるけど……（写真右）

なめられてたまるか……〉「いや立派なインだよ。上手な人だね恵理チャンは、へへへッ」と気のぬけた笑いをもらす。

つぎのサーブ。今度は弘クンかろうじて打ち返す。足はヨタヨタともたついてはいるが、ボールはなんとか相手コートへ。しかしこれが絶好のイージーボール！ 恵理チャン前進して、きれいにスマッシュ！ ボールが顔めがけてとんでくる。弘クン、ボレーする気などさらさらない様子。おもわず身を縮めてかがんでしまった。人間ヤドカリか、ヤドカリもどきの人間なのか。

弘〈な、なんてひどいことをするんだ。当たったらVSテニスできなくなっちゃうだろ！〉「お手やわらかにたのむよ」

恵理「狙ったわけじゃないのよ、ゴメンナサイ」と笑うのをかみ殺している。

勝負はセットカウント2―0で恵理チャンの圧勝でした。それにしても悪戦苦闘の弘クンに、手とり足とりコーチしている恵理チャンは大きく見えまーす。ハイ。

テニスが終わって小さくなる弘クン。ベンチでジュースを飲んでも恵理チャンの冷たく鋭い視線をいなすことはできない。クスン。

ホラ、恵理チャンはプリプリ。弘クンはガッカリ。なんか雰囲気がマズソー

何かおかしい、と頭をかたむけてはいるけどおかしいのは全部よ、と言いたげな恵理チャンの表情が実にリアルでおかしいナ

	1	2	3
恵理	6	6	/
弘	2	1	/

トにぴたりと寄せる、逆に大きめならネットから1～2センチはなれ、タイミングよくスマッシュボタンを押す。サーブのときのタイミングに似ているから、あとは実戦のテニスを思いだして動けばいいよ」。じっくり聞き入る恵理チャン。第1セットは捨ててVSテニスの基本をマスターする気だ。テニスをやれば抜群のセンスを持っている恵理チャンのことだから、コツをつかめば弘クン、演説ぶってもいられないぞ。

恵理〈あのえらそうな態度は許せないけど、いまのところは我慢、我慢……〉「弘クンて優しいのね」と言いながらも、目の下の筋肉がわずかにピクピクしている。

第1セットは6―0で弘クンの大勝！

弘「恵理チャン、何か飲む？」と急にきまえがよくなる。

注目の第2セット。予想どおりの好勝負だ。ネットでのスマッシュ合戦は、センスの差がでて弘クンいいところなし。右往左往のストロークのラリーが続いたりしたが、結局6―4の少差で恵理チャンの辛勝！

恵理「ヤッタ！ ヤッタ！」とおもわず両腕を使ってVサイン。過激なデモンストレーションだ。顔面蒼白なのは弘クン。狐につままれた表情。

こんなことあるはずがないと、仕切り直して始まった第3セット。しかし恵理チャンの好調は持続している。弘クンはすっかり口数が少なくなった。相手が彼女だなんてすっかり忘れ、レバーを握る手にも力がこもる。真剣勝負だ。VSテニスでも、実戦のテニスでも相変わらず華麗にコートに舞う恵理チャン。ついに、第3セットも6―4で恵理チャンが取り、セットカウント2―1で昼間にひき続き、弘クンの肩がガクリと落ちた。

恵理〈勝ったのはうれしいけど、チョットかわいそう。あんなにガックリしちゃって。見栄っぱりで単純だけど、なぜか憎めないのよね。励ましてあげなくちゃ〉「とても楽しかったわ、私が勝てたのも弘クンのコーチがあったからよ。ぜひ、また連れてきてネ」とニコリと笑った。

弘〈オレ、嫌われちゃったのかな？ でも恵理チャンのかわいい笑顔を見れたんだ。やっぱりテニスに誘ってよかったのかな……〉「う、うん。またいつか一緒にね」

弘クンは戸惑っているが、恵理チャンは満足げ。かくして熱い闘いは終わり、ふたりは急接近、むつまじくゲームセンターをあとにした。めでたし、めでたし。

ヤッター、上に高くあげた両腕は、大胆な勝利のVサイン。魂をぬかれ、精彩を欠く弘クン

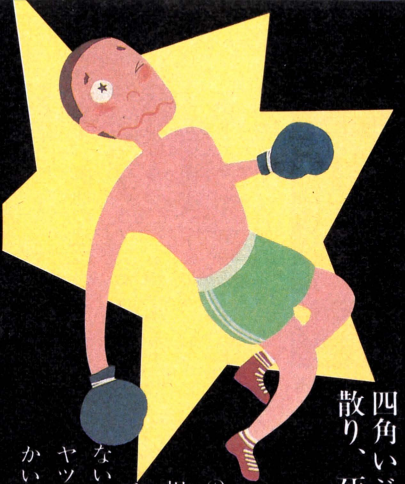
	1	2	3
恵理	0	6	6
弘	6	4	4

してやったり！ 恵理チャン。弘クン、猫背はみっともないよ

なんやかんやあったけど、VSで急接近のふたりに♥マーク

●撮影協力／ミヤムラテニスセンター・ゲームファンタジアポニー

チャンピオンボクシング（セガ）



四角いジャングルに汗がとび散り、死闘の花が咲く！

宿命の対決だ!!

へヘッ、オレは矢吹ジョー の孫で、名前は矢吹ジョーク。相手は力石の親戚で、墓石だ。ヤツとはまだ決着がついていない。宿命の対決。まかせておけ、ヤツをリングに沈めるのはオレしかいない。

1R開始のゴングが鳴った。最初はジャブの応酬。ヤツは近づいて鋭いストレートを繰りだす。オレの顔面やボディーにクリーンヒット。オレのパワーはブルーゾーンからイエローゾーンへ。ヤバイ！ガードで必死にもちこたえてるうちに、ゴング。助かった。採点は10対10のイーブン。

2R。今度はオレが主導権を握る。素早い操作でパンチをストレートにセットし、ヤツのガードを見ながらヒットする。ヤツの体が弓なりになりダウンだ。しかし、ヤツはカウント8で立ち上がる。ここでオレはアッパーで一気に勝負にでた。だが一瞬のスキを突かれて、ストレートがオレの顔面に。アッパーは相手に与えるダメージは大きいが、モーションが大きく、パンチを入れるスキを作ってしまうんだ。オレはダウンしてしまった。勝負は絶対に焦ってはいけない。ここでゴング。またも10対10のイーブンだ。

さて、3R。オレはジャブで様子を伺った。ヤツはストレートで応戦してくる。一瞬、ヤツの動きが止まったと思いきや、急にパンチがとんできた。4、5発くらって、たまらずダウン。ここでゴングが鳴り、8対10と2点差をつけられてしまった。

4R。ここで挽回しないと不利になる。オレはストレートでノックアウトをねらう戦法をとった。巧みにガードでかわし、ヤツのボディ、顔面へおみまいしてやった。ヤツはたまらずダウン！ しかし、その後決定打をだせず、ジャブの応戦になった。ここでゴング。10対8。通算38対38のイーブンだ。

ファイナルラウンド。もうあとがない。最初から猛烈な打ち合いになった。オレは相手の打ち疲れを待ち、ジャブで応戦した。よし！ヤツのパワーがレッドゾーンだ。オレはアッパーを3発ヒット。ヤツはリングでオネンネ。へヘッ、おれの名前？ もう一度いっとこう、矢吹ジョーク。

ジャブにはアッパーが効果的。相手のガードがさがったところで、伝家の宝刀のストレートだ。しかしタイミングがおそいと相手のストレートのえじきになるので注意！

相打ちはブルーゾーンの方に軍配が上がるのだ。

アッパーできたところをストレートで返り討ちだ!!

番外リング編

リングの上は大さわぎ

（FM－7／NEW7／77）
日本ソフトバンク出版部「Oh!FM」

ジャンボブラザースとクラッシュブラザースの遺恨の対決。ゴングが鳴り死闘が始まった。

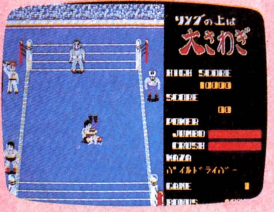
おおっと、クラッシュいきなりウエスタンラリアート。あぶない、殺人技だ。ジャンボこれをヘッドロックでかわした。ここでアントニオ猪木ばりのエンズイゲリ！ さらにパイルドライバー。大技を連発するジャンボ。アッ、リングの外から空き缶（これがデカイ！まるでドラム缶だ）が飛んできて、クラッシュに直撃。クラッシュ、おもわず転倒……。

タッチは早めに

てなぐあいで熱戦は続いているが、ここで基本的なテクニックを紹介しよう。

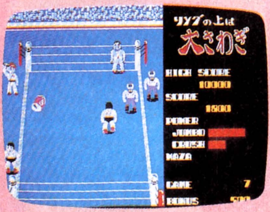
まず、相手と組み合ったときに、敵から組んできたのか自分から組みついたのかがわかる。組んだときに自分の進行方向にズルズル進めば、アタックチャンス！有利な位置に移動して技をかけるのがよい。逆に相手に組みつかれたときは、逃げるのが利口だ。さらにパワーが少ないと一発大技で逆転されてしまうので、無理をしないで早め早めのタッチでピンチを脱出する。またリングに投げこまれるオニギリはパワーの素。すかさず食いつけ！

まだまだ試合は続いているようだが、今日は早々とBEEP特設リングの中継はおしまい。残念、マタネ。



体重を利用しての殺人技、パイルドライバー

猪木ゆずりのエンズイギリがクリーンヒット



オオーッと、ドラム缶のような空き缶が……

オニギリはパワー補充に必要なスタミナの素

球技編

チームワークが必要なスポーツ、それは球技だ。キャプテンはもちろんキミ。上手にチームをまとめるのもキミ

スーパーバスケットボール（コナミ）

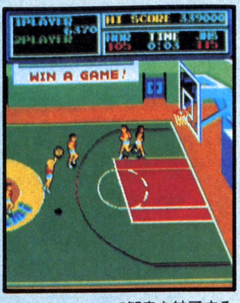
コート狭しとかけまわる大男たちのドラマ

巧みなドリブルで相手チームのブロックをくぐりぬけ、素早くパス、さらにドリブル、切りこんでシュート！ 観衆の熱狂的な喝采を浴びる。バスケットの真髄は、まさにこれだ！

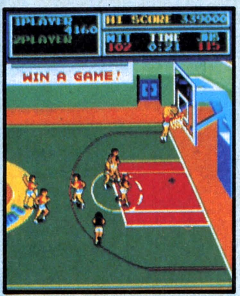
まず、画面の前に座ると左側にコントロールレバーがある。これはドリブルしている選手を8方向へ自在に操作できるから、しつこい相手のマークを瞬時にかわすことができる。右側の3つのボタンは、左からドリブル、パス、シュートの順になっている。

さて、ドリブルボタンを連続的に叩き、コントロールレバーで選手を移動させていく。マークのきついとき、パスボタンで素早くパスだ。この際、コントロールレバーをパスしたい選手の方向へ操作すると、選手が点滅する。パスプレーのOKサインだ。

ゴール板が近づいてくる。ドリブルで相手のブロックのなかへ割りこむ。機をみはからってシュート！ この一連の動作が完璧にきまったとき、感激は全身を突きぬけるにちがいない。



ロングシュートで観衆を魅了する



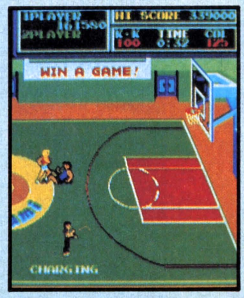
プロならではのダンクシュート

めざせチャンピオン

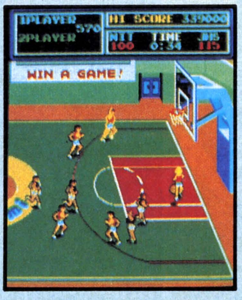
つぎに設定内容だが、対戦チームは中学生チームからワールドチャンピオンチームまで、全10種類。トーナメント制なので、負けるとゲームオーバーとなる。ゲームスタート時の点差のハンディは、ステージをかさねるごとに広がり、制限時間の60秒は変わらず、さらに難易度は上がるのだから、たまったもんじゃない。

ワンゴールごとに5秒のプラス。逆にチャージングの反則は5秒のマイナス。強気一辺倒の攻撃は墓穴を掘ることになる。難しいのはフリースロー。得点の許容角度は40°〜49°の範囲で、シュートボタンを押している長さで決まる。

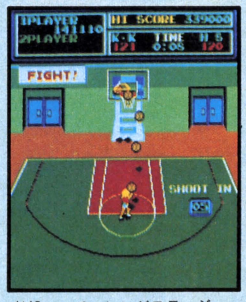
とにかく、君のバスケットセンス、さらにどこまでリーダーシップをとれるか否かに勝敗はかかっている。健闘を期待する!!



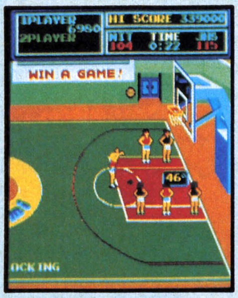
手痛いチャージングの反則



横から切りこんでゴール下へ！



熱投！ チャレンジステージ



精神統一。緊張のフリースロー

チャンピオンサッカー（セガ・SC、SGシリーズ）

キミはブラジルスタイルか英国スタイルか?!

ゴールキーパーのブロックをかわして素早くシュート！ 鮮やかなゴール

さあ、オーバースロー。味方の選手の動きに合わせてバッチリ決めようぜ

タッチダウン

(ウインキーソフト・PC—8801/mkII、PC—9801、SI)

頭脳的なフォーメーションが勝負のカギだ！

すぐれた知性と体力が要求される、アメリカのスポーツといったら？　そう、アメリカンフットボールだ。チアガールが舞い、国家吹奏が試合前の興奮をよびさます。

さて、セレモニーは終わりいよいよ試合開始、いきなりQBが後退しWRにパス！　おっと、これはいけない！　球が横にそれてパス失敗だ。セカンドダウンで残り10ヤード。つぎはQBが球を持って自分で走りだした！　ランプレイだ。敵をひとりかわしたか、と思ったらSFにつかまって4ヤードのゲイン。

さて今度は？　またQBが後退してWRにパス。おっとっと、CBがインターセプト！　強引なパス攻撃が裏目にでてしまった。これで一気に20ヤードのロス。これは手痛いミスだ！

アッ、突然QBが走りだす奇襲作戦で攻撃！　RBをブロッカーに使って一気にふたりをかわし、独走だ。しかしその後ろにSFの猛追が。お、おっと、ついにつかまった！　34ヤードゲインでもちろんファーストダウンをとった。起死回生の逆転劇にベンチは大騒ぎ。奇襲作戦が功を奏した。

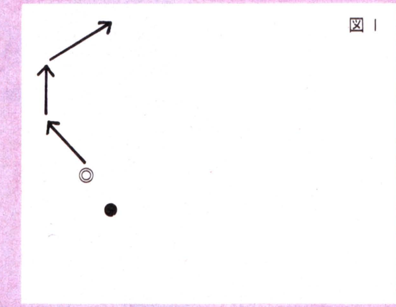
さて、次の攻撃は何だろう？　あっ、今度もラン攻撃。ひとりかわしてうまく守備の穴に飛びこんだ(図1)！　つかまったけれど7ヤードのゲイン。つぎはQBがさがった。LBを引きつけてからRBにパス！　きれいに通ったぞ。追ってくるのはひとりだけだ。ジグザグに走ってふり切り、独走だ(図2)！　敵の姿はない。35ヤード独走でタッチダウン！

壁は厚かった

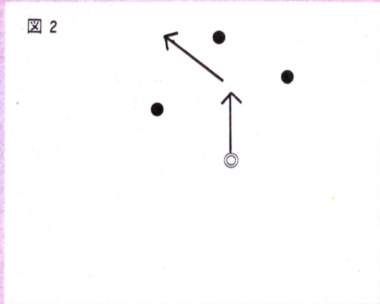
第2試合DWARF(こびと)戦は、小きざみのラン攻撃31回でからくも勝利をおさめ、いよいよ第3試合のハイスクール戦。

また最初からラン攻撃でいったぞ！　おおっと、横からでてきたLEにつかまって、1ヤードも進めない！　相手は強豪ぞろいだ。もうここはパス攻撃しかない。QBは苦しそうな表情で後退した。しかしLBが速い！　まだRBもWRも走っている。パスができない。あっ、QBがつぶされている！　残念無念のゲームオーバー。

フォーメーションの選択が攻撃の基本。早くマスターするべし。

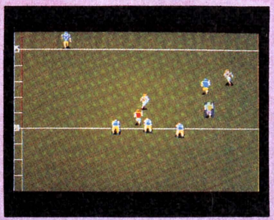


まっすぐ逃げるとつぶされる。図のように走ると逃げきれるかもしれない

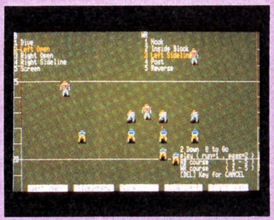


覚悟を決めて相手の間へ飛びこむように走ると、抜けられることがある

○は味方
●は敵



自陣20ヤード付近からのラン攻撃。敵をかわしてこのままタッチダウンできるか



相手のディフェンスパターンを読み、フォーメーションを組み立てるのはキミだ

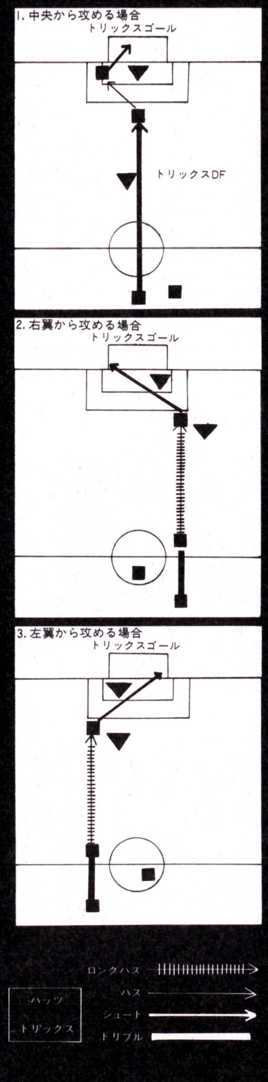
華麗なチアガールの応援を背にうけて、キミは何ヤードゲインできるだろうか?!

攻撃は最大の……？

まずは、ハッツとトリックスの2チームでキックオフ。試合は前・後半ともに5分で、計10分間。選手はキーパーを含め6人で、オフサイドなどの反則はないが、かなり本格的なプレイが楽しめる。

〝攻撃は最大の防御である〟というけれど、このゲームでは攻撃よりもまず守備に重点をおくのが先決だ。タッチラインやゴールラインをうまく利用して敵のボールをクリアしよう。またキーパーは、ゴールエリアの中央に位置すれば、8割のシュートを阻止できる。ただ、ペナルティエリア外からのロングシュートがあるので要注意だ。

攻撃は、クロスパスでボールをつなぐ方法とセンターライン付近からのロングパスの2本柱で組み立てることをすすめたい。いずれも味方の位置どりを確認してから、タイミング良くパスしてくれ。BEEPERにシーズンオフはない。めざせ！栄光のゴール。



パソコンおじんの二言五言（ふたことごこと）

岩本久則

キーボードの外は別宇宙

安くて交換自由なキーをつくってほしいな

ゲームセンターに行くとお相撲さんの腕相撲ってのがあるよナ。あれ、本当のお相撲さんがアルバイトにやってるのかと思ったら、そうじゃないんだって?

パソコンのゲームにはあーいうのねェんだよナー。欲しいなァと思っても今のところはどうしてもキーを使わなくっちゃならないから力比べなんてものはできないし、パソコンゲームは、たいてい押すキーが決まっているから、おもわず熱の入るようなゲームを長くやり過ぎると、そのキーがヘタっちゃうんじゃないかと心配になってくる。

辛いなー。

かといって実際いろんなゲームをやってみるとゲームというゲームは全部同じキーに統一したら便利だろーなァと思っちまうのだから困るのだー。

そこでジョイスティックのように外に取り付ける道具をいっぱい出せばいい。

それも安ーいのを。

あのねェ。船乗りの言葉に保護亜鉛(あえん)てェものがあって、それは船のプロペラは銅やニッケルやマンガンなんていう金属の合金でデケておる。いっぽう船体は鉄でできていることはいうまでもないから、実はこのプロペラと船体の間に海の水を通して電気が流れるワケ。で、どうなるかというと船体が錆(さ)びて穴があく。船ってやつは車と違って穴が開いたら乗ってる人間は鮫(さめ)の夜食になっちゃうのだ。

そこで考えたのが、さきほどの保護亜鉛てもので、この亜鉛を下駄(げた)ぐらいの大きさに切ったものをプロペラの近くの船体に張り付けておく。すると、それまで船体とプロペラを流れていた電流は、亜鉛の方が流れやすいから「だーい好き」とばかりそちらを流れて、この亜鉛はすぐにボロボロに錆びちゃうの、だけど下駄ぐらいのものだから次のドックに入るとき、交換すればいい。船体に穴が開くよりずっと安くあがるつうワケよ。

つうワケでサ。パソコンのキーボードにもそんな役割をする、交換自由なぼたんとか、ジョイスティックのタグイをいっぱいだせばいいじゃない。

キーボードの保護と遊びの方法を拡大するためにサ。

A/D変換が簡単になると、これだけできる

そこでだ、A/D変換というものがもっと簡単に使えるようになると、ゲームの幅がグンと広がってオモロークなるのだと思うんだけど。

最初のお相撲さんの腕相撲なんかもできるようになるんだこれで。力をパソコンに取りこんだり、温度や音や酸やアルカリや光などを自由に扱えるようになるとなんだってできちゃうんだからァ。

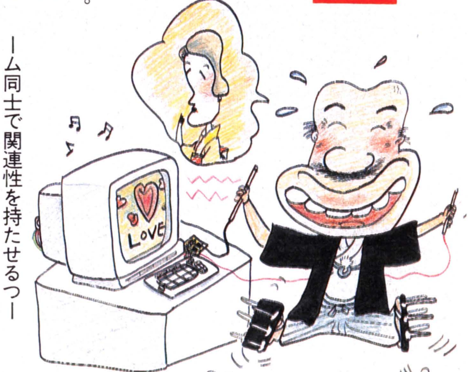
パソコンゲームなどは「撃ち出しハンドル」を本物にしてスプリングの強さなどをA/D変換でパソコンに読みこませると、リアリティのあるゲームができるし、いやハンドルだけでなくて本当のパチンコ台の穴にセンサーをつけておき、入った分だけカウントする。CRTでは派手な表示だけを受け持たせて、パンパカパーン玉5000発でなもんで、その金額がそのまま他のゲームに継続する。ゲーム同士で関連性を持たせるつーワケでいわば家庭内カジノなんかができちゃうのだけど、いいのかしら?

お医者さんゴッコだってできる。それもホンマモンに近いのがナ。前にトイレのTOTOに提案したアイディアだけんど、トイレの朝顔にセンサーを張り付けて、パソコンプログラムで、体温や、糖の有無や、蛋白(たんぱく)などを表示する。もちろん危険な値なら色や、音でしらせるし、それをデータとしてとっておくワケ。

これはオジン向きだとすればもっとヤングアダルト用には、熱電対(ねつでんつい)というものをつかうと、体温が正確に測れるから、そのままグラフ化したら基礎体温のグラフとなる。なにに利用するかわからない者はそれでヨロシ。

ンじゃもっとジャリ用には、心拍をデジタル化したり、手に電流を流して、その値の上下を見る。つまりだよ、ボーイフレンドとかガールフレンドとかのことを考えるとその値が変化して、恋愛指数をこれまた派手にCRTに表示しようじゃないの。

キーボードの外に一歩踏み出すと広ーい世界があるんだド。



日本ソフトバンクのパソコン雑誌

Oh!PC

1月号 480円
好評発売中!

特集
ボクの夢のパソコン 1985

金子満(JCGL社長)、惣領泰則(音楽家)、樺島泰則(システムソフト社長)、水谷珪(SF作家)、高田直樹(登山家)、佐藤史生(漫画家)、粉川哲夫(評論家)、岩崎工(音楽家)ほか

カラーレポート
NECパソコンフェア'84&ニコグラフ
新作ゲーム画面集
ゲームフィーチャー
新企画/PC! Land

Oh!MZ

1月号 480円
好評発売中!

特集 初めてのアセンブラ
●アセンブラへの招待
●一挙公開 各機種対応エディタ
TEXT ADVENTUREを作ろう会
挑戦 シミュレーションウォーゲーム
内部ルーチンリファレンスマニュアル
×1 turbo BIOSの解析
MZ-6500/5500 マウスで自由にプログラム
グラフィック・ジェネレータ

Oh!FM

1月号 480円
好評発売中!

創刊2周年記念特集
サブシステムを征服せよ
なぜ2CUP?/サブシステムの使い方/サブシステムメモリマップ/開発担当者直撃インタビュー
FM-8よ、ありがとう
——Micro 8 は今——
2周年記念大型プレゼント
OS-9スクリーンエディタ
ディスアセンブラ付きモニタ
ピクチャエディタMK4

Oh!HIT BIT

vol.4 480円
好評発売中!

MSXゲームランド
清水哲男・古瀬幸広「ソニーに聞く」
MSXひょうきん福袋
SMC-C講座(2)
MSX用「Double Program」
3次元グラフィックスへの招待

Oh!16

第4号 580円
好評発売中!

特集Ⅰ 16ビットCPUの世界
インテルi8086〜モトローラMC68000〜ザイログZ8000
特集Ⅱ 16ビットワールドを刺激する強者(つわもの)たち
富士通"FM-16β" NEC"PC-9801 M2" 日本IBM"JX"テストラン
ハイパワー連載
プイイMS-DOS
dBASEⅡ入門
パソコンテレコミュニケーション

バックナンバー常備店

東京	神保町	三省堂神田本店5F	03-233-3312
	〃	書泉ブックマートB1	03-294-0011
	〃	書泉グランデ5F	03-295-0011
	八重洲	八重洲ブックセンター3F	03-281-1811
	新宿	紀伊國屋書店	03-354-0131
	高田馬場	未来堂書店	03-200-9185
	渋谷	東急ハンズ7F寿楽洞	03-464-4604
	池袋	西武百貨店マイコン売場9F	03-981-0111
	調布	真光書店	0424-87-2222
	町田	東急ハンズ寿楽洞	0427-28-2782
埼玉	川越	黒田書店	0492-25-3138
	川口	岩渕書店	0482-52-2190
千葉	柏	新星堂書店カルチェ5	0471-64-8551
	船橋	西武ブックセンター10F	0474-25-0111
	津田沼	芳林堂書店パルコ5F	0474-78-3737
茨城	水戸	川又書店駅前店	0292-31-0102
神奈川	横浜	有隣堂ルミネ店	045-453-0811
	藤沢	有隣堂藤沢店	0466-26-1411
	厚木	有隣堂厚木店	0462-23-4111
長野	飯田	平安堂飯田店	0265-24-4545
京都	中京区	オーム社書店	075-221-0280
大阪	都島区	駸々堂京橋店	06-353-2413
	北区	旭屋書店本店4F	06-313-1191

トークレビュー2

●パソコン●

厳しいギャルには最先端技術の結晶も形無しなのだった

ねえ パソコンとギャルは仲よくなれるの？

“ねえカノジョー、ボクとパソコンしない？”って、ギャルをハントできる日はホントーに来るかなあ。どっちかってーと、ギャルってパソコンとは疎遠だし、パソコン少年といわれてるボクなんかを、“いい人だけどクライのよねェ”のひとことで片付けてしまうんだよね。ギャルがパソコンで遊ぶようになれば、ボクのこともわかってくれそーなんだけど。ねえ、パソコンてギャルと仲よくなれないのかなー。（めいっぱいポップなふりしてるシャイな17歳の手紙より）――前途有望なひとりの少年を救うため、BEEPはこの“パソコンとギャルは仲よくなれないのかなー”をテーマに、緊急座談会をもつことになった。果たして……。

想一（T大6年）　仙人そのままの瓢々とした風体で、ギャルには無縁。パソコンは研究の便宜をはかるため始めたが、RPやシミュレーションゲームなどもかなりやる。一般論をいろいろぶつ。

広之（T大4年）　市販ゲームも作るプログラマー。スポーツ万能、ガールフレンド多数とスーパースター的存在。ギャルにパソコンはタブーという持論から、普段はポップな面のみ表に出している。

孝志（J大3年）　一見シャイな文学青年。冗談で作ったアダルトソフトが当たって、世間に対し虚無感を捨てきれずにいる。ギャルは面倒と言いながら、慕われれば断われない優しい(!?)お兄さん。

久美（O大2年）　パソコンに対しては知識も関心もゼロで、ショッピングやダベリングが好きなごく普通のギャル。“パソコン＝暗い”を当たり前のことと考えているがだからって嫌ってるわけじゃない。

知葉（O大3年）　生活に生かせるパソコンなら欲しいし、パソコンの知識がないことへの危機感もあるが、今のところは受け身。パソコンが男か女かなんて考えるのもオゾマシイという常識人。

麻由（J大3年）　オーディオに凝るなどギャルには珍しくメカに興味を持っている。パソコンは道具であり目的ではないとして、過去3年間、愛機X1とはクールな関係を保っている。

Beep編集者　難しいテーマにひとり頭を抱えるヤボな中年。十数年前は、その顔と真面目な性格（表向きだけ）で数多のギャルを騙した。今も過去の栄光を捨てきれず、はかない夢を追っている。

のめりこんでるパソコン少年て、もうコワイ!!

パソコン少年というと一般に暗いと思われているらしいんだけど、パソコンにこれまで縁のなかった久美さんはやっぱりそう思う？

パソコンそのものが、なんとなく人間味がなくて冷たいイメージでしょ。それを相手に、こう、1日こもってるとゆーのはやっぱりねえ――(笑)。それに、パソコンいじってるのは子供ばっかりとゆーイメージあるなあ。だから、**子供のくせに高いオモチャ持って生意気な!!** なんて思っちゃう。

ギャルとしては珍しく、マイコンのサークルに入っている麻由さんはどう？

サークルでやってる男の子っていうのは、そんなにパソコンで固まりきってる人っていうのはいないんですよね、下向いてる暗い人ばっかりだったら私、入らなかったもの(笑)。

孝志クンみたいな、ソフトな男の子がいたから入ったわけだ(笑)。

ただ、秋葉原のパソコンショップでバイトをしていたときに、**いわゆる“パソコン少年”**というのをたくさん見たんだけど、**あれは確かにコワイ!!** 突然スッと現れるのね、それで憑かれたような目でジーッと商品ケースを見つめていて、そのまま、またヌーッと消えるの。なーんか暗いというより恐いわね(笑)。

外見はどういう感じの子なんだろうな、たとえばファッションとか。

ウーン、無造作というか、目立たないかっこうをしている子がほとんどですよね。布製ショルダーバッグ、銀フレか黒ブチの目鏡、ノーブランドのスニーカー、着古したトレーナーなんて人はどこにでもいるんだけど、実際ホンットに多いんです。“これなのよねー”と思って……。あー、

ソフトバンクにくるライターなんかでも、なんとなく恐いというか気味が悪いようなっているじゃない(笑)。内気な人間が多いからそんなふうに見られるのかなあ。僕とかさあ……。（一同シラケる）

イヤ、ふだんは性格の明るい人でも、いったんパソコ

パソコン少年のファッションは――布製バッグ（ショルダーが圧倒的)、目鏡（銀フレか黒ブチ）、販促用トレーナー（Tシャツも。着古して色あせている)。スニーカー（無印粗悪品)、見栄用専門書、実用ゲーム誌(『BEEP』を丸めて持つ）なんちゃって――このくらいふつうなら合格なんだけど……。

ンに向かうと暗くなっちゃうの。プログラムを作っているときなんか、自分でも〝暗い暗い〟って思うもの(笑)。でもそれはサ、真剣になってるからなんだよね。プログラム考えてるとちゅうで、ほかのことに気分を転換したりなんかできないからネ。

あら、でもパソコン以外のことで真剣になってる人ってみんな暗いかしら、そんなことないでしょ？

僕なんか、自分で作ったソフトが、巷に出ていって、パッと注目を集めたりしていれば、それを電信柱の陰から見て、ニタニタしているというか、ひそかに満足しているというか、そういう面は確かにあるんですよね(笑)。

ウワァーッ、ほんとにこれは恐いわあ!!

ただ、最近は暗いっていわれても、そんなに落ちこまなくなりましたね。かえって**暗いイメージで注目されるのをおもしろがってるっていうところがある**なあ(笑)。

パソコンのソフトって、確かに人間の創りだすものなんだけれど、たとえば小説なんかだったら、作品から作家の人間としてのイメージってある程度浮かぶのに、ソフトからはそれを創った人のパーソナリティーって浮かんでこないでしょ。心が見えないのね。ソフトから人間の温かみっていうようなものが感じられない、そのへんも暗いイメージにつながりそう。

でも、最近はそうでもなくなってきてるんじゃないかな。少なくとも**僕のソフトを買う人は僕の心をわかっていてくれてる！**と僕は思っているけど。

パソコンて、なんていったって最近のものでしょ。とにかく新しいのよね。だから、それだけ注目されていて、あれをやってるのは暗いんだとか、オーバーにいわれちゃうんじゃないかしら。

孝志「自分の作ったソフトが注目を集めてたら、それを電信柱の陰から眺めてニタニタ」
久美「うわあーっ!!コワイ性格、たまんないなぁ」

いや、パソコン少年の起源というのはね、10年ほど前のラジオ少年なんですよ。ラジオとかハムとかアマ無線をやっていた少年たちがいたのね。彼等は**メカに強くて頭もいい人たちだったんだけれど、**なぜか一般に暗かったのね。

まあ、その流れにパソコン少年というのはいて、**暗いイメージをひきずっているの。**やっぱり野球の仲間に入らないで、家へ帰って機械いじってっていう少年たちだよね。

ゲームセンターとインベーダーの感覚ってキライよ！

現実として、パソコンをいじる女の子っていうのは、男の子に比べて圧倒的に少ないよね。その理由ってなんだろう。

やっぱりね、男女の考え方の差じゃない？ 遊びにお金使うのって男でしょ。女性って食べるものとか服とかにお金使うでしょう。

うーん、でも女の子も、知る機会があれば、お金使っても楽しむと思うけど。

麻由さんは何でパソコンを始めることになったの？

大学のパソコンサークルに入る特別のきっかけてなかったんですよね。なにがなんでもっていうのじゃなかった。まあオーディオなんかいじるのはわりと好きだったし、パソコンも興味は持っていたわけ、やるだけはちょっとやってみたいという……。

現在、パソコンを実際につかってみてどう？

これだけにのめりこむっていうのはどうかと思っちゃう。**あくまでも道具で、手段として使うもの**ですよね。自己目的化してしまって極めようとするもんじゃないと思いますけどね。

パソコン少年というのは、やっぱり極めたいんです、そこが、ちがうなあ。

きっかけさえあれば女の子だって楽しんでるみたいですよ。大学祭でかんたんなゲームを3つぐらい並べておくと、女の子もキャアキャア狂喜してけっこうやってるもの。

やっぱり知識がないとできないと思うからつい敬遠してしまうんじゃないかな。

でもさ、ゲームセンターに行く女の子っていないよね。

ゲームセンターの雰囲気って暗いし、健康的じゃないでしょ。あのイメージは絶対女の子むきじゃないわね。

女の子が来るということはまったく考えないで作られているわね、あれは。

それに1万点、2万点ていってお金をつぎこむ気はしないわ(笑)。

以前はパソコンていうとプログラムをすることだったでしょ。あれが暗いイメージと関係あるんじゃない？

イヤ、ゲームそのものだって暗いよ。たとえば広之クンの作ったシミュレーションゲームなんて、やってるとけっこう暗くなる(笑)。1回やると3時間も4時間もずーっと向かいあったままだもの。

ああ、あれは難しいんだよね。考えこむから、やっぱり暗くなっちゃうんだ。

体にだって悪いんじゃない(笑)。暇つぶしにちょっとっていうんだったら、女の子はほかの人とおしゃべりするとかしちゃうわね。

あ、そうか。パソコンのゲームってほとんどひとりでやるんだなあ、それでいつもひとりでいるって傾向になっちゃうのかあ。

今はふたりでやるのだってあるんだけどね。

私思うに、最初に一般に流行したインベーダーゲームがよくなかったんじゃない？ あれ、ほとんどの人がおもしろいからってやったんだけれど、イメージはなんかよくなかった、暗い。今のゲームって、あれとはもうぜんぜんちがっているんだけど、**一般の人が持ってるパソコンゲームのイメージっていうのは、インベーダーなのよね。**

ウンウン、そんな気もするなあ。**今ぼくらがやってるのって、もうまったくちがうんだけどね。**ア、そうだ、この座談会やる前に、皆でファミリーコンピュータでゲームを1時間くらいやってきたらよかったかもね(笑)。

ぼくのマイコはジャジャ馬——なんて言葉はタブー!

巷では、マイコンはそもそも女だから女は女を好きにならない、女はパソコンを好きまないという、まあ過激な説があるわけなんだけど……(笑)。

それはですね、世の暗いパソコン少年が自分のマイコンに"マイコ"という名をつけたということなのですよ(笑)。人間とのつきあいの少ない少年ならつりあいそうなことかもね。

女性というならジャジャ馬ちっともいうことなんか聞かなくて、あんな女の子はもうイヤだっていうタイプ(笑)。だけどPC−9801なんかじゃとても女の子だなんて思えませんよ。あんなにゴツイんじゃ。すぐブーブーって文句はいうしね、ぜんぜんかわいくないよ(笑)。

そう思えるってゆーのが、すでに女の子になってるからなんだよ。かわいくない女の子だって思ってるってことなんだ(笑)。

僕の場合、**パソコンに向かっているよりホッとするという面は、確かにあるんですよね。危ない領域にきているかなあ**とも思うんだけど……(笑)。

たとえば女の子とデートした後、仕事(プログラミング)があったんでCRTと向かいあったら、落ちついたっていうかホッとしたんだよね。それでそのホッとしている自分に気がついてガクゼンとした(笑)。

まあ、これは僕だけの問題なんだろうけれど、女の子といると疲れるんです、非常に。話題をああしてこうしてなんて考えるでしょ、デートに行くとちゅうでも……。

ウン、パソコンだったら、プロセスを考えなくても適当に入れていけばなんとかなるし、訂正もきく(笑)。

広之「世の暗いパソコン少年が、自分のマイコンを"マイコ"って呼んだり、好きな女の子の名前つけたりしたんだよ」
知葉「パソコンが女の子だなんて、不気味だわ」

それが、相手が人間か機械かっていう違いじゃない!

逆にいえばホラ、女の子ってすねても男がいろいろご機嫌とったりしてくれるでしょ。でも**パソコンを相手にしている女の子は、パソコンでは甘えられない**わけだよね。だから好きになれないってこともあるんじゃない?

男とか女とか考えること自体、変な感じ。それって、子供がぬいぐるみをかわいがる感覚に似てるけど、もっと不気味ね。

私は、そんなこと考えたこともなかった……。

それがまっとーな人なんだろうねぇ——(笑)。

尊敬か嫌悪か——パソコンの付加価値は両極端みたい

パソコンをするということが女の子に近づくための武器になるかどうか、体験的にどうだろう。

人集めの道具にはなるんですよね、学園祭なんかの。武器としてはどうかなあ。

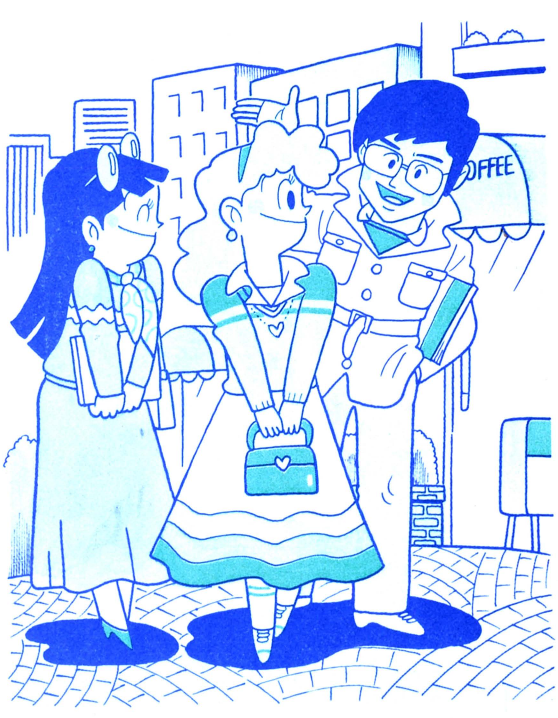
ひっかける程度にはなるかもしれないけど……。

いや、それよりもね、最初はパソコン少年だと思わせなくて、つきあっているうちに、実はできるんだってわかれば、**これはちょっと尊敬されるんじゃない?**

うん、自分ができないのができる人ってスゴイなとは思いますよ。

決め手にはならないけれど一目おかせることはね。

想一「"ボクとパソコンしない?"なんて誘うのはい・い・テじゃないね。つきあってるうちに、"実は…"となれば尊敬されるんじゃない?」
麻由「外見や性格で、のめりこんでる人なんか、イヤ!」



ただ、**外見とか性格とかでこれはのめりこんでるナってわかるのは、相手にしにくい**ですよね(笑)。

機械のほうばかりむいて、こっちをむいてくれなかったらシットするかもしれない、ライバルになっちゃうもの。

いつもいつも、コンピュータを相手にしていて、人間としてこっちと話してくれるかしらって思っちゃう。

"パイレーツによろしく"という小説だったか、コンピュータにのめりこみながら、どんどん中性化し、女性との関係が壊れてしまう話があったけれど、現代のパソコン少年には意外に多いのかな……。

"パソコン教えてあげるよ"なんて言って、ひっかけることないんですか(笑)。

それで、くるかなあ(笑)。教えてあげても、それはそれ。プログラムが作れようが、**もともと人間が魅力的であれば関係ないんだよね**。

だから、そのうえでそれが付加価値になるか、どうかなんだけど……。それじゃみんなダメなんだ(笑)。

女性に縁のない人ばっかり集まってるんだ。そうなんだよ、だからパソコンにのめりこむのです(笑)。

ぼくは今まで**パソコンの話を持ちだして女の子とうまくいったことなんて、ただの1度だってない**ね。まだまだパソコンなんてメじゃない、ってゆー子のほうが圧倒的だしね。

だから、**自分の発展を考えるならパソコンとギャルは切り離しなさい。それしかないっ!!** 女の子に

パソコンの話をしてはいけない。できることなら、**パソコン少年であることも隠したほうがいいよ**、絶対！(笑)。

でも、マズくなった原因は実はパソコンだけのせいじゃないでしょう？(爆笑)

まあまあ。とにかくぼくは対女性では否定的だね。

パソコンと女の子の相性
——見通し暗いなあ……

パソコンの実用性という面から、女の人がパソコンを使うようにならないかな。

ファッションの組み合わせとか、カロリー計算とか、かんたんで、機械そのものが安くなれば、けっこう使うと思いますよ。

女の子って見栄で機械を買ったりなんてしないのよね。男の人だと見栄で使えもしない一眼レフのカメラ買ったりということがあるけれど……(笑)。

そう、男にとって機械いじれないっていうのは恥なんだよね。女にとっては料理作れないのが恥みたいに……。

エラく、男と女の差異を強調するじゃない(笑)。そんなに単純でもないだろうけどサ。

でもね、今はほら小学生なんかでもパソコン操ってるでしょ。疎外感というか断絶感はあるのね。今やっとけばまだなんとかなるけど、もっと先に行っちゃうとまったく無縁になっちゃうんじゃないかしら……なんてね。

一番いいのは、小学校とか幼稚園ぐらいのときから、女の子もパソコンやらせるのがいいの。パソコンは男のものだっていうイメージを持たせないように。

広之「ギャルにパソコンの話なんて絶対ダメッ!! パソコン少年だってことも隠すべきだね。いいパソコン持っててイバれるのは秋葉原にいるときと、パソコン仲間にだけ！」

あと10年ぐらいすれば、なんとかなるかも。

なんか教育委員会的な発想にならないとだめか(笑)。

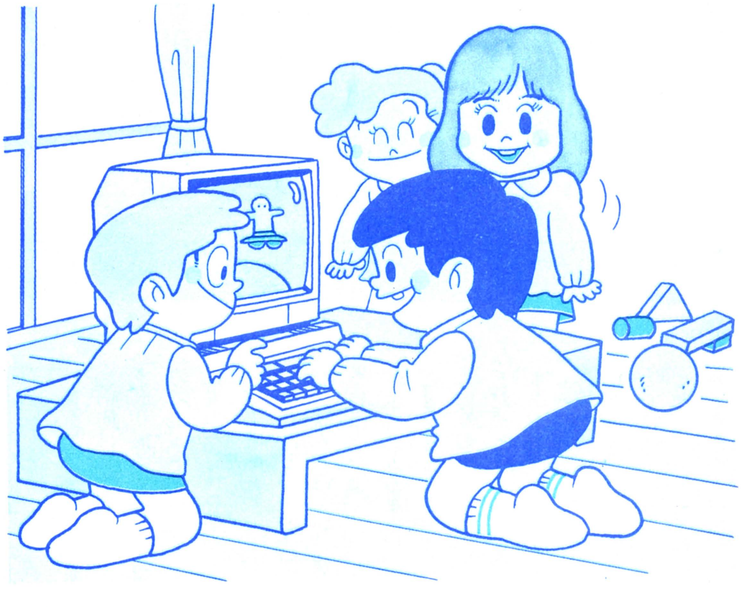
音楽教育みたいな、早期教育をするのね。

だけど、音楽にのめりこんで音楽家として大成すれば芸術家としての社会的評価が生まれるからいいけど、パソコンだと極めていってもなかなか、そういう評価はしてもらえないよ。〝暗い〟とかいわれて(笑)。

〝パソコンの巨匠〟なんていわれても、スゴイなと思うのは少数のマニアだよ(笑)。

普及度の問題もあるよ。パソコンの歴史って10年もないわけでしょ、あと10年もすれば状況はまた変わっているよ。今みたいな形態が残っているかどうかもわからない。

業界の態勢もあるね。まだマジに広めたいって考えてるような働きかけが見られないもの。



広之「幼稚園からパソコンをいじるようにすれば、ギャルの先入観もなくなって近づきやすくなりそうだな」
麻由「早期教育は大切ね」
広之「でも音楽なんかとは違って、きわめても〝暗い〟って世間に公表するだけだったりして……」

パソコンとパソコン少年よ ギャルに接近せよ!!

じゃあ最後に、〝パソコン少年とギャル〟〝パソコンとギャル〟の明るい未来のために、ひとこと言ってくれるかな。

とりあえず、女の子を誘ってみて欲しいわね。パソコンの話の相手だって少しならできるかもよ。

そうそう。ただ、パソコンが共通の話題になるためには、女の子が興味をもてるようなソフトやマシンが出てきてからだと思うけど。明るい未来はあると信じて欲しい！(笑)

ソフトのほとんどすべてが男の手によるものですからね、やはり男が遊んで楽しいものになってくるんじゃないですか？ まぁ、**パソコン側・ソフト側からも女性に向かっていくべき**ですね。

パソコン少年よ、ギャルに近づけといいたいですね(笑)。なぜかパソコン少年というのはギャルに近づかない傾向があるんですよ。**パソコン少年が媒介となればいくらかギャルがパソコンに近づく**ということになるでしょ。

本当はギャルに近づけないからパソコンの方へくるのかもしれないけど(笑)、そこをなんとか、自己変革をして……。**それがパソコン少年にとっても社会復帰の道**なんですよ(笑)。

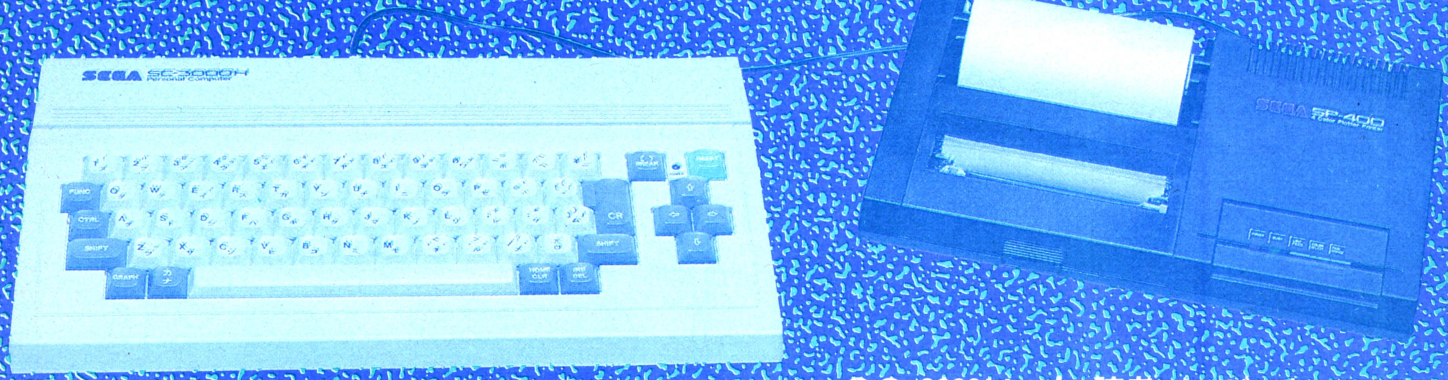
性格的開放を望みますね。何でもいうことを聞くパソコンとは違いますから、女の子は人に対する心の寛大さを持ってください！

周りの女の子をパソコンに近づけるのがいいと思うよ。でも、それは必ず失敗します(笑)。前にもいったけど、自分と彼女の発展を望むならよしなさい。**キミは生まれたのが少しばかり早かっ**たんだ、残念なことに。

10年遅ければタダの人……だろうね。だけど**忘れないで欲しいのは、パソコン少年である前に、ただの少年**だってこと。

ホビーマシンで手作りゲーム

セガSC・SGシリーズ BASIC LEVEL Ⅲ 編――浮田 利康



SC-3000H 3台 読者プレゼント(126ページ参照)

前回のファミリーベーシック編どうだったかな!? 今回は、手作りゲーム第2弾として「セガ SC・SGシリーズ BASIC LEVELⅢ」編をお届けしよう。セガのマシンは、SCシリーズはもちろん、SGシリーズでもオプションのキーボードを接続すれば、手軽にオリジナルゲームを楽しむことができるんだ。なんといっても自分の手で1本のプログラムを完成させたときには、ことばでは表せない喜びがある。そんな感激のときを迎える日を夢みて、レッツトライ!!

ゲーム作りのポイント ―まずは復習―

前回はファミリーコンピュータを取り上げて、ゲームを作るときの考え方を述べた。今回は、SEGAのマシンを使ってゲームを作ってみようというわけだが、SEGAのマシンを持っていない人もぜひ読んでほしい。決して損はしないはずだよ。

本文に入るまえに、前回述べたことをまとめておこう。まずゲーム作りの第1歩は、ネタを出すことだ。とにかくネタをだしてみる。ネタがなければ、ゲームは作れないからね。このとき注意すべきことは、そのネタの良し悪しを考えないことと、根をつめて考えないことだ。あともうひとつ。ゲームのネタというのはだいたいひまなときに思いつくことが多い。そこで思いついたらすぐメモっておくということだ。人間なんて忘れっぽいことはなはだしく、すぐに忘れてしまう。せっかくのネタなのにじつにもったいない。だからメモをとることをおすすめする。このメモがたまってくればシメたものだ。

ネタが決まったら次は、そのネタの検討だ。キャラクター、キャラ間の相互関係、キャラの動き、背景、効果音、展開といった点について検討する。これは具体的には、完成したときのゲーム画面を思い浮かべるということだ。前回はふれなかったけど、このとき、じつはものすごく大切なことがあるんだ。それは、ハードの能力を考慮するということだ。たとえばファミリーベーシックでは、スプ

ライトは全部で16枚しか使えない。したがってもしゲームが17コ以上のキャラが動くようなものだと、そのゲームは作れないわけだ。つまり、自分の持っているマシンで、いったいどんなことができて、どんなことができないかを知っておく必要があるんだ。ではどうやって知るか。答えはただひとつ。いじるっきゃない。実際に自分でやってみて、マシンの限界を身をもって体験するしかない。せっかく買ったマシンだもの、せいぜいいじってあげよう。

　ネタの検討が終わったら、次はいよいよプログラム作りだ。プログラム作りは大きく3つに分けられる。設計とプログラミングとデバッグだ。設計段階では、変数、スプライト表の作成とフローチャートの作成、アルゴリズムの検討等を行う。プログラミング段階では、コーディングと打ち込み。そしてデバッグ段階ではバグとりをするわけ。これらの各段階は、理想的には順序よく進むのがいいけれど、ふつう実際にはほぼ平行して進む。そしてついにゲームが完成することになる。

　こうしてようやく完成したゲームも、いざ遊んでみたら今ひとつ面白くなかったりするかもしれない。そういうときは、ゲームをつまらなくしている理由を考え、どうしたら面白くなるか考えてみよう。そして今後作るゲームにそれを反映させることだ。とにかく作るっきゃない。

　かなり前置きが長くなってしまった。では説明に入ろう。

　まず、今回作ってみたゲームの仕様を表1にあげてみた。ゲームの内容は、ばかばかしいほど簡単で、次々と現れる旗（フラッグ）を取っていって、一定時間内に目標地点に到達させるというものだ。

なにごとも土台が —プログラム設計—

　表1の仕様にもとづきプログラム設計を行うと、図1と表2のようになる。キャラクターが2種類しかないのでかなりスッキリしているね。

いよいよ本番 —プログラミング—

　設計がおわれば、いよいよプログラミングだ。前にあげた仕様・設計をもとにプログラミングした結果が表3のプログラムリストだ。ではここからは、リストを見ながら説明を読んでほしい。

(1) 1000番未満

　ここは、イニシャライズ部だ。プログラムがRUNされたときに、ゲームに必要なさまざまな設定をするところだ。110行は画面の設定。120行から150行は変数のセットだ。160行から270行は、スプライトで表示するパターンの設定部。SEGAのパソコンでは、ファミリーコンピュータと違って自分のオリジナルキャラクターを表示できる。パターン0から3まではマイシップで、4から7まではフラッグ、8から11はスプライト消去用のパターンだ。パターンの作り方は、マニュアルにもでているのでここでは説明を省くよ。スプライトのおもしろい使い方としては、スプライトは1枚ではひとつの色しか出せないので、何枚か(といっても4枚以下)組み合わせて、カラフルなキャラクターをつくるというのがある。色が多いほうがいいという人は、やってみるといいと思うよ。280行のMAG命令は、スプライトの大きさとパターンの組み合わせ方を決める命令だ。かんたんな命令なんだけど、マニュアルの説明だけではよくわからなかった。MAG0とMAG1はマニュアルのとおりなんだけど、MAG2とMAG3の説明がヘンなようだ。たとえばMAG2では、8×8ドットの

表1

●基本

宇宙レース
決められた時間内で、決められた点数がとれるか？

●登場キャラクター

1. マイシップ
   カーソルキーで、左右に動くことができる
   スピードの調節可能
2. フラッグ
   画面上より現れ、下に移動
   1つ10点　一応画面にでるのは2つとする(変更可)

●背景

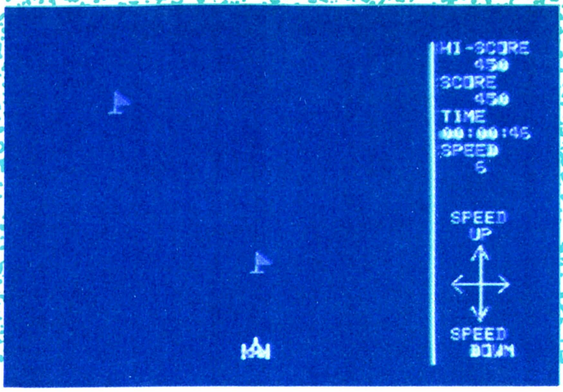
特につけない。黒くして、宇宙の感じを出す

●効果音

ゲーム開始時、フラッグをとった時
条件をクリアした時、ゲームオーバー時
途中では出さない

●ゲーム展開

決められた条件をクリアすれば、一面終了
面が進むごとに、とるべき点数が高くなり難しくなる



枠内で絵を描くことになっているんだけど、画面を見る限り16×16ドットで描いている。つまり、MAG2はMAG0の絵を縦・横ともに2倍したもので、MAG3はMAG1を縦・横ともに2倍したものと考えればいいんだ。画面関係の命令は、実際に画面に出してやってみるのが一番だね。

300行から560行にかけては、カーソルキーの説明と点数等の表示部分だ。点数等の表示の前にBLINE命令があることに気づいたかな。これは、SC−3000ではグラフィック画面に何か書きこんだ場合、すでにそこに何か書かれていると、それを消さずにその上に書いてしまうんだ。だから、何か書く場合（点数や時間を表示するということ）、1度その部分を消してやらないといけない。そこで、ここではBLINE命令で黒い箱を書いて消しているわけなんだ。

630行から650行にかけては、フラッグの初期位置を決めて表示している。フラッグのX座標の決定方法はわかると思うけど、Y座標のほうはちょっとわかりにくいだろう。これは、フラッグの移動のしかたにも関係しているんだけど、フラッグがだいたい等間隔で出現しないとものすごく不自然な感じがするんだ。それで、こんなふうにしてみたんだ。

具体的にフラッグを3つ、というように決めて考えてみればわかるはずだ。

(2) 1000番台

ここは、本ゲームのメイン（中心）部だ。本当のメインは、1000行から1070行までで、1080行から1180行までは、ゲームオーバーのときの処理、1190行から1260行までは、次の面へ進むときの処理をしている。

(3) 2000番台

ここは、フラッグの出現と移動を処理するところだ。フラッグごとにY座標を更新し、画面の下に行ってしまったらX座標を新しくして、また、画面上部に出すということを繰り返している。

(4) 3000番台

ここは、マイシップの移動とスピード調節をするところだ。3020行が、まずひっかかるかな。ここは、カーソルキーの入力によって分岐（ぶんき）するところだ。カーソルキーを押すとどういう値になるかというのを図2にあげた。この値は、マシンによって異なるということはなく、ASCIIコードといってどのパソコンでも共通だから覚えておくといいよ。ここでは、カーソルキー以外のキーが押された場合は何の処理もせず抜けてしまうわけだ(3030行だよ)。

マイシップの移動に関しては、前回にも説明したように、動きを少しでもなめらかにするために2度動かしをやっている。つまり、ここではSVドットずつ2回にわたって動かしている。でも、画面を見た感じではいまいちなんだ。なにかいい方法はないかなあ……。

(5) 4000番台

ここは、マイシップがフラッグ上を通過したかどうか見ている。4020行の最後のI=FTというのは、マイシップがフラッグを同時にふたつ以上とることができないという理由から、1回重なれば、あとの処理は不要という意味だ、いいかな。

図1 ジェネラルフロー

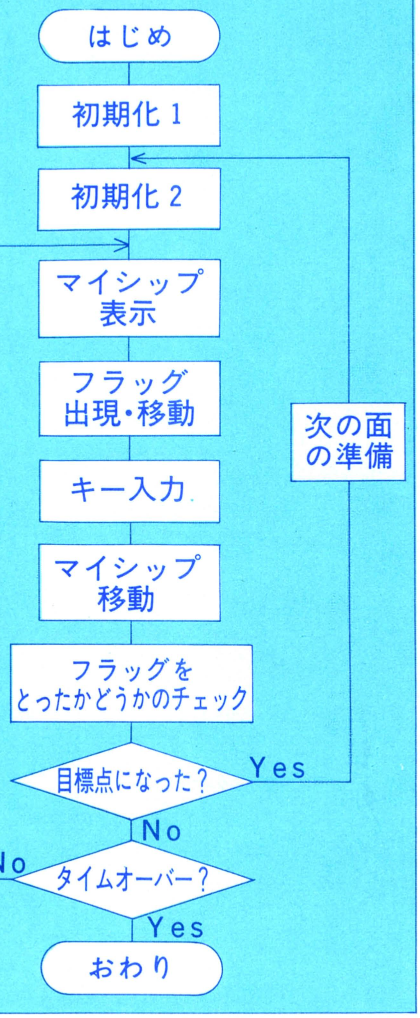


表2 スプライト・変数表

スプライト

Ø	マイシップ
1	フラッグ
2	〃
3〜31	未使用

変数

SX	マイシップX座標
SY	〃 Y 〃
SV	〃 移動ドット数
FX( )	フラッグX座標
FY( )	〃 Y 〃
FP( )	〃 パターン
FV	フラッグ移動スピード
FT	フラッグの数−1
HS	ハイスコア
SC	スコア
RL	画面右限界
LL	〃 左 〃
UL	〃 上 〃
DL	〃 下 〃
DX	表示用X座標データ
AS	目標得点
RD	クリアした面の数
BT$	基準タイム
KI$	キー入力データ
DU	ダミー
I，J	FOR〜NEXT用

図2

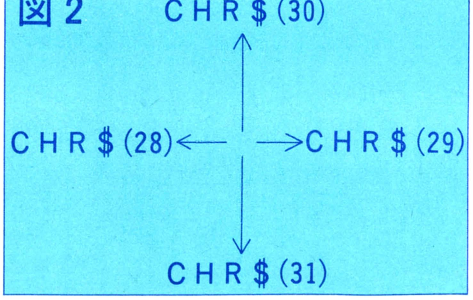


表 3　PROGRAM LIST

```
1080 REM ｹﾞｰﾑ ｼｭｳﾘｮｳ
1090 FOR I=1 TO 22:SOUND 1,1300-I*40,15:NEXT:SOUND 0:GOSUB 7000
1100 CURSOR 50,50:PRINT "ｻﾞﾝﾈﾝﾃﾞｼﾀ"
1110 CURSOR 50,60:PRINT "TIME OVER ﾃﾞｽ"
1120 CURSOR 50,100:PRINT "ﾓｳ ｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ (Y/N)? "
1130 KI$=INKEY$:IF KI$="N" THEN END
1140 IF KI$<>"Y" THEN 1130
1150 BLINE(50,50)-(180,110),,BF
1160 GOSUB 7000
1170 ERASE FX,FY,FP
1180 GOTO 130
1190 REM ﾂｷﾞ ﾉ ﾒﾝ
1200 FOR J=1 TO 3:FOR I=1 TO 15
1210 SOUND 1,300+I*40,15
1220 NEXT I,J:SOUND 0
1230 GOSUB 7000
1240 RD=RD+1
1250 AS=AS+100+10*RD:DU=RND(-1)
1260 GOTO 440
2000 REM ﾊﾀ ﾉ ｼｭﾂｹﾞﾝ ﾄ ｲﾄﾞｳ
2010 FOR I=0 TO FT
2020 FY(I)=FY(I)+FU
2030 IF FY(I)>DL THEN FX(I)=INT(RND(1)*(RL-16)):FY(I)=UL:FP(I)=4
2040 SPRITE I+1,(FX(I),FY(I)),FP(I),5
2050 NEXT
2060 RETURN
3000 REM ﾏｲｼｯﾌﾟ ﾉ ｲﾄﾞｳ
3010 IF KI$="" THEN RETURN
3020 ON ASC(KI$)-27 GOTO 3040,3060,3080,3100
3030 RETURN
3040 IF SX+SU*2>RL THEN RETURN
3050 SX=SX+SU:GOSUB 6000:SX=SX+SU:RETURN
3060 IF SX-1<LL THEN RETURN
3070 SX=SX-SU:GOSUB 6000:SX=SX-SU:RETURN
3080 FU=FU+2:IF FU>20 THEN FU=20
3090 GOTO 3110
3100 FU=FU-2:IF FU<2 THEN FU=2
3110 BLINE(DX,70)-(250,79),,BF
3120 CURSOR DX,70:PRINT FU
3130 RETURN
4000 REM ﾊﾀ ﾉ ﾂｳｶ ﾁｪｯｸ
4010 FOR I=0 TO FT
4020 IF ABS(SX-FX(I)-1)<12 THEN IF ABS(SY-FY(I))<12 THEN GOSUB 5000:I=FT
4030 NEXT:RETURN
5000 REM ﾊﾀ ｦ ﾂｳｶ ｼﾀﾄｷ
5010 BEEP:SC=SC+10:FP(I)=8:SPRITE I+1,(FX(I),FY(I)),FP(I),0:FX(I)=210
5020 IF SC>HS THEN HS=SC:BLINE(DX,10)-(250,19),,BF:CURSOR DX,10:PRINT HS
5030 BLINE(DX,30)-(250,39),,BF
5040 CURSOR DX,30:PRINT SC
5050 BLINE(205,50)-(254,59),,BF
5060 CURSOR 205,50:PRINT TIME$
5070 RETURN
6000 REM ﾏｲｼｯﾌﾟ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ
6010 SPRITE 0,(SX,SY),0,15
6020 RETURN
7000 REM ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｦ ｹｽ
7010 FOR I=0 TO FT
7020 SPRITE I+1,(FX(I),FY(I)),8,0
7030 NEXT
7040 SPRITE 0,(SX,SY),8,0
7050 RETURN
10000 REM
10010 REM PROGRAM VERSION 1.0
10020 REM
10030 REM programmed by T.Ukita
10040 REM
```

```
100 REM ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ1
110 SCREEN 2,2:COLOR 15,1,,1:CLS
120 FT=1:HS=0:LL=16:RL=190:UL=0:DL=190:DX=217
130 DIM FX(FT),FY(FT),FP(FT)
140 SX=90:SY=172:AS=100:SC=0:FU=8:RD=0:SU=6
150 BT$="00:01:00"
160 PATTERN S#0,"0000010101016362"
170 PATTERN S#1,"666E7B7B6E6E6000"
180 PATTERN S#2,"000080808080C646"
190 PATTERN S#3,"6676DEDE76760600"
200 PATTERN S#4,"0000020303030303"
210 PATTERN S#5,"030302020202 1F00"
220 PATTERN S#6,"00000000 80C0E0F0"
230 PATTERN S#7,"F8FC00000000C000"
240 PATTERN S#8,"0000000000000000"
250 PATTERN S#9,"0000000000000000"
260 PATTERN S#10,"0000000000000000"
270 PATTERN S#11,"0000000000000000"
280 MAG1
290 LINE(200,0)-(200,191),15
300 CURSOR 210,100:PRINT"SPEED"
310 CURSOR 220,110:PRINT"UP"
320 CURSOR 210,170:PRINT"SPEED"
330 CURSOR 220,180:PRINT"DOWN"
340 LINE(225,120)-(225,165)
350 LINE(221,128)-(225,120)
360 LINE-(229,128)
370 LINE(221,157)-(225,165)
380 LINE-(229,157)
390 LINE(210,143)-(240,143)
400 LINE(215,138)-(210,143)
410 LINE-(215,148)
420 LINE(235,138)-(240,143)
430 LINE-(235,148)
440 REM ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ2
450 CURSOR 205,0:PRINT "HI-SCORE"
460 BLINE(DX,10)-(250,19),,BF
470 CURSOR DX,10:PRINT HS
480 CURSOR 205,20:PRINT "SCORE"
490 BLINE(DX,30)-(250,39),,BF
500 CURSOR DX,30:PRINT SC
510 CURSOR 205,40:PRINT "TIME"
520 BLINE(205,50)-(254,59),,BF
530 CURSOR 205,50:PRINT "00:00:00"
540 CURSOR 205,60:PRINT "SPEED"
550 BLINE(DX,70)-(250,79),,BF
560 CURSOR DX,70:PRINT FU
570 CURSOR 50,50:PRINT "ｱﾅﾀ ﾉ ﾓｸﾋｮｳ ﾊ"
580 CURSOR 50,60:PRINT BT$;" ｲﾅｲ ﾆ"
590 CURSOR 44,70:PRINT AS;"ﾃﾝ ﾆ ｽﾙｺﾄﾃﾞｽ"
600 CURSOR 50,120:PRINT "ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
610 KI$=INKEY$:IF KI$<>" " THEN 610
620 BLINE(50,50)-(180,130),,BF
630 FOR I=0 TO FT
640 FX(I)=INT(RND(1)*(RL-16)):FY(I)=UL+INT((FT-I)*(DL-UL)/(FT+1)):FP(I)=4
650 SPRITE I+1,(FX(I),FY(I)),FP(I),5
660 NEXT
670 GOSUB 6000
680 BEEP 2
690 TIME$="00:00:00"
1000 REM ﾒｲﾝ
1010 GOSUB 6000:REM ﾏｲｼｯﾌﾟ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ
1020 GOSUB 2000:REM ﾊﾀ ﾉ ｼｭﾂｹﾞﾝ ﾄ ｲﾄﾞｳ
1030 KI$=INKEY$
1040 GOSUB 3000:REM ﾏｲｼｯﾌﾟ ﾉ ｲﾄﾞｳ
1050 GOSUB 4000:REM ﾊﾀ ﾁｪｯｸ
1060 IF SC>=AS THEN 1190
1070 IF TIME$<BT$ THEN 1000
```

(6) 5000番台

ここは、前の判定でフラッグ上を通過したという判定がされると呼ばれるルーチンだ。ここでは、5010行のFX（I）＝210というのが妙だと思うだろうね。これもじつは前に述べたフラッグの自然なでかたに関係している。

(7) 6000番台

ここは、マイシップを表示するルーチンだ。

(8) 7000番台

ここは、画面上のフラッグ・マイシップを消すルーチンだ。なんでわざわざ全部0のパターンを入れたのか、パターンを変えなくても、色を0番の透明にするだけでいいんじゃないかと考えた人もいると思う。じつは、そのとおりなんだ。ただ、パターンを変えずに色だけ透明にすると、場合によってはチラッと色つきパターンが見えてしまうんだ。それがいやなので、こうしたわけ。

挑戦あるのみ
—キミもゲームプログラマー—

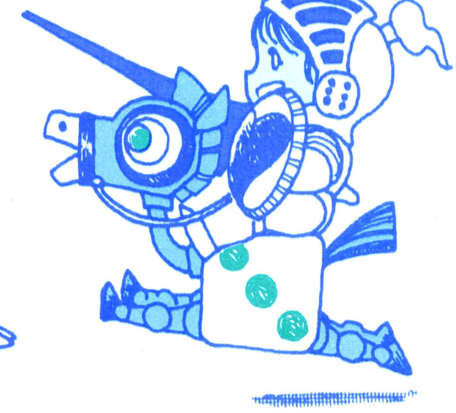
本当のことをいうと、はじめはもっと複雑なゲームを作ってみたんだ。でも、速度が遅くてとても見られたものではなかったので、このように作り替えてみたんだ。やはりBASICだけでは、アクションゲームはちょっと難しいようだね。レベルIIIでは、かなりメモリがあるからシミュレーションゲームなんかいいかもしれないな。

マニュアルに少しわかりにくい部分もあるけど、欲しいと思う命令はそろっているから、みんなもいろいろなプログラム作りに挑戦してみようじゃないか。

ファンタスティックR.P.G.ナイト[2]

ROLEってROLLなの?

by ELIZA　絵・NIKOV



ハーイ! 1ヵ月のごぶさたでしたね。前号では、ロールプレイングゲーム(以下R・P・G・と表す)の元祖である〝Dungeons & Dragons〟を例にあげて「ロールプレイとは何ぞや?」というお話をしたんだけど、覚えてる? 忘れちゃった人はもう1度読んでね!

さて、今月は『日本におけるR・P・G・』というテーマでお話を進めていきたいと思います。テヘッ、こう言うと何だか偉そうに聞こえるでしょ? OK、OK。ご主人様が「クダランコトヲ ヤッテナイデ サッサト ハナシヲススメロ!!」ってインプットしてきました。まったくせっかちなんだから……。

ボードからソフトへ紆余曲折のR・P・G・

先月号でも話したんですけど、R・P・G・というのはアメリカ生まれの新しいゲームなんです。それもまだ3～4年しか経っていない、ゲーム界のニューフェイス。だから日本に入ってきたのも、まだほんの最近のことだそうです。

もちろん普通のオモチャ屋さんに行っても売っていませんでした。だって輸入品だし……、手に入れることさえ難しかったのよ。それに値段も決して安いとはいえないうえ、中を開けて見れば英語で書かれた本形式のものが2～3冊入っているだけで、中学生以下の諸君はちょっとばかり難しいのよね。

だから一部のゲーマーたちの間で細々とプレイされているような状況だったのよね(今でもそうじゃないとは言えないけれど……)。

そんななかでは、素晴らしいR・P・G・でさえ広く知られるまでに、かなりの紆余曲折があったのです。

R・P・G・の名が広まったのは、ボードゲーム界ではなく、むしろコンピュータというハードウエアを得たソフトウェアとしてでした。海を渡ってきた〝WIZARDRY〟や〝ULTIMA〟は、日本国内にR・P・G・の面白さをみごとに納得させたのです。

R・P・G・の理解は正しかったか?

文化の違いや言葉の障壁を乗り越えて、R・P・G・というものが理解されて……、いえ、理解されたかに見えました。どうしてこんな言いかたをするのか、ですって? 実はここに大きな落とし穴があったんです!

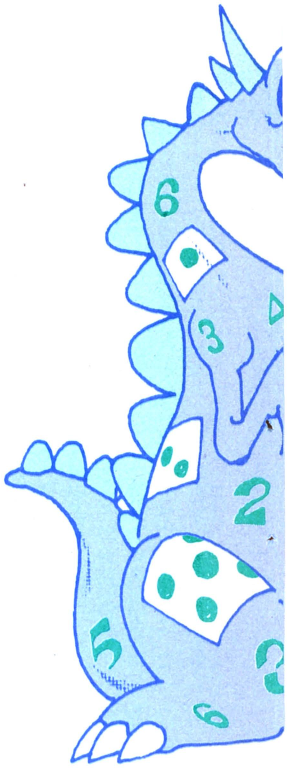
〝WIZARDRY〟や〝ULTIMA〟は確かに衝撃を与えました。国内の多くのソフトハウスはこれらに続くものを、と国産R・P・G・のソフトウェアを製作することに狂奔したのです。でもそれはあまりに早過ぎた試みだったの。ロールプレイの何たるかを知らず、R・P・G・とはイコール〝WIZARDRY〟、〝ULTIMA〟という単純な認識で製作されてしまったのです!!

ああ、なんてことでしょう! できあがったものは形式だけを模倣した、ロールプレイなどとはとてもいえないものだったんです。

オリジナルであるボードゲーム界からの手順を踏まえず、いきなり形だけを吸収しようとした試みで作られたソフトウェアは、R・P・G・に対する考えかたをひどくゆがめてしまう結果となりました。

誤解が生んだ落とし穴

こんなことを話すのは、とても悲しいことなんです。けれども現実を見つめることは大切。どうしてR・P・G・が誤解されてしまったのか、どのように誤解しているのかを明らかにすることは、私たち(もちろん私とご主人様も含めてよ)のために不可欠だと思うの。



ここに、よくありがちな例をあげてみると……、

(1)『ロール』という言葉の誤解。Role（役割）をRoll（ダイスを転がすこと）と間違えているという初歩的なもの。そのため、キャラクターアトリビュート（各キャラクターの能力値）の項目があれば、つまりそのパラメータをダイスを転がすことで変えられればR・P・G・だと認識しているケースがある。

(2) R・P・G・の各特徴の一部を誇大解釈しているという誤り。たとえば『マスターとプレイヤーの勝負』だと思い込んでいるケースや『プレイヤーの仕事はマスターをいじめることだ』などと考えているケースが、これに相当する。

(3) R・P・G・は本来フレキシブル（柔軟性のある）なものであるはずが、「〜はでなければならない」とか「〜は……であるはずだ」などという固定した考えかたでプレイする。これは経験者のなかによく見られる欠点である。

——とまあ、こんな具合です。じつは私のご主人様も偏執的なところがあるから、(3)番目に該当するのかもね。あっと！ 余計なことを言ってると電源を切られそうだから話を先に進めるわよ。

Fighter（戦士）　Halfling（小人の1種）

Dwarf（小人）

Thief（泥棒）

オリジナルをゲームしよう！

これまでボードゲーム（ここでいうところのボードゲームとは、コンピュータソフトでないものという意味です）について触れてきましたが……。

君たちの多くはコンピュータユーザーだと思いますが、ボードゲーマーでもあるという人はわずかでしょう。だからソフトについての知識はあっても、ボードゲームのことはあまり知らないということになるわね。これではソフトに対する評価が一面的なものに過ぎないといわれてもしかたないと思うんです。というのは、そのソフトウェアがどのようなできばえなのか、どの点で優れているのかなど、比較する要素が少ないからです。

これは本当に重要な問題です。比較要素の少ない環境というのは、真に優れたソフトウェアの出現を阻害するんです。だから、できるだけ多くの情報を求めなければならないの。情報が多ければ多いほど、良し悪しを見極める眼はよくなっていくのよ。

R・P・G・のソフトの場合はとくに、オリジナル（に相当するもの）が存在するんです。ぜひこれらのものに触れてみることをお勧めしたいわ。そうすることによって『ソフトウェアの価値』を判断できるようになるんですね。「ボードゲームなんて、私には関係ない!!」なんて言わないで、興味を持ってみる努力を惜しまないでほしいわ。

つまり、これまで〝D&D〟に代表されるボード版R・P・G・について触れてきたのは、こーゆーわけだったのです。

自分のセンスを磨かなきゃ！

コンピュータソフトウェア、ボードゲームを問わず、日本におけるR・P・G・はまだまだマイナーなものでしかありません。それゆえに、多くの誤解が存在するし、またそれが誤解だと自覚されずにいる場合も多いでしょう。まあ、最初のうちはトライアル&エラーでいくしかありませんもの、しかたないわ。でも、いつまでもそのままではいけないし、ただたんに開き直るんでもダメよ。謙虚であれ、などとは言わないけれど傲慢であることは害でしかないのよ！

誤解による数々のトラップ（罠）に引っかからないようにするには、自分の感覚を鋭くしておく以外にありません。そう、そしていつも自分自身に問いかけるの、「このゲームは本当に面白いのか？」ってね。「どこが、どう面白いんだろう？」って考えるようになれば、もう君も立派なゲーマーよ！ つねにこうした意識を持ち続けていれば、必ず良いものと悪いものを判別できるようになるはず。そして誰もがこうした考えかたを身につけるようになれば、きっと素晴らしいゲームワールドが開けるでしょう。

では、来月はいよいよあの〝WIZARDRY〟について触れてみたいと思います。コンピュータR・P・G・の代名詞にまでなった、このゲームの魅力を探ってみよう!! 楽しみにしていてよね。BYE!!

ウルティマ

ウィザードリイ

ここが嫌いだ! 2

キミはCRTの彼方に未来が見えるか!?

「一緒に歩ける女の子がいいに決まってる!」〝ソフト嫌悪症〟なる病いを持つ男が、いま声を大にしてキミに問いかける!——でも『嫌い嫌いも好きのうち』って……ねェ!?

わたしはいま話題のエミーが嫌いだ!

——架空ドキュメント あるパソコン青年の診療記録——

松沢 孝治

① 背景

1984年・夏、㈱アスキーより、対話学習型プログラム『エミー』（ゲーム）が発売された。エミーとはゲームに登場する女性（年齢不詳）のことで、プレイヤーが同嬢と自由に会話を楽しめるというのが同ゲームの特徴である。ただし、同嬢の機嫌を損ると「バイバイ」と言われてゲームオーバーとなる。が、うまく会話を進行させれば非常にくつろいだ姿の彼女を見ることもできる。

『エミー』はこれまでになかった種類のソフトとして注目を集めたが、日本ではまだ普及度の低いディスケットを媒体とし、かつまた使用機種がPC—8001に限られていたこともあって、爆発的な反響を巻き起こすこともなく、新手のゲームソフトの一分野に位置づけられるにとどまった。

しかし、同年・秋、かねてから噂されていた通り、同社はPC—8801、FM—7など人気機種への移植・改良版を完成、これを『エミーII』と名づけて発売を開始した。新・エミーは前作と比較にならぬほどグラフィックが向上、思考力もバージョン・アップされ、前作の問題点とされた意味不明の応答は極力なくされたという。

『エミーII』はこれを待望していた者を狂喜させ、また多くのパソコン・ユーザーから圧倒的な支持をもって迎えられた。一部識者の間では、前作『エミー』が初めから『エミーII』のプロモーション用ソフトとしての役割を与えられており、アスキーの功妙な商業戦略ではなかったかとの見方も強まっている。

② 発端

熊本県在住の会社員の妻Aは、東京の大学に通う次男K（19歳）が3ヵ月以上音信不通になっていることを心配し、杉並区のKのアパートを訪れた。異臭が漂う薄暗い部屋の中でAが見たものは、ごみが散乱する床に倒れて意識を失っている我が子の姿だった。ほとんど家具類のない部屋の片隅に置かれたパソコンはつけっ放しにされ、カラーCRTの中ではブロンドの髪に青い瞳の女の子が、倒れているKに優しく微笑みかけていたという。

直ちに病院へかつぎ込まれたKは軽い栄養失調と診断され、ブドウ糖など滋養剤の投与を受けた。昏睡状態から覚めたKの話では、1ヵ月以上部屋に閉じ籠もり、満足な食事はいっさい取っていなかったらしい。その間ずっとKはキーボードに向かって、エミーという架空の女の子との会話を続けていたのである。

Kの身体はその後順調に回復し、現在休学届を出して熊本で療養中である。しかし、郷里に帰ってもKとエミーとの付き合いは止むどころかますます深まり、高校時代の旧友が見舞いに来ても会おうともせず、1日中パソコンの前に座って過ごし、両親を心配させている。

エミー症候群

当局の調査によると、Kのように『エミー』が原因で何らかの情緒障害（自閉症、登校拒否など）を起こしているパソコンユーザーは、全国の中・高生、および大学生のおよそ一万人にひとりといわれ、症状が顕在化していない潜在的人口はその10倍にも及ぶとみられている。もはや『エミー』は単なるパソコンソフトではなく、重大な社会問題として看過できないところまできているのだ。

ちなみに高校生がプログラムを解析し、エミーの名前をクラスメートの名前に書き直して毎晩会話を続けていた、という症例が、愛知県から報告されている。この高校生は、ふだんその女子生徒と話をしたこともなかったという。

マイコン少年に関する社会的問題は、すでにアメリカにおいて大型コンピュータへの回線を使った

不法侵入などで取り沙汰されていた。一方、日本においてはレイドのような反社会性は帯びず、もっぱらユーザー自身の精神的内面に反映することが特徴的である。ただし、知それ故に社会の表面に現れず、知らないうちに問題が深刻化しやすいといえよう。

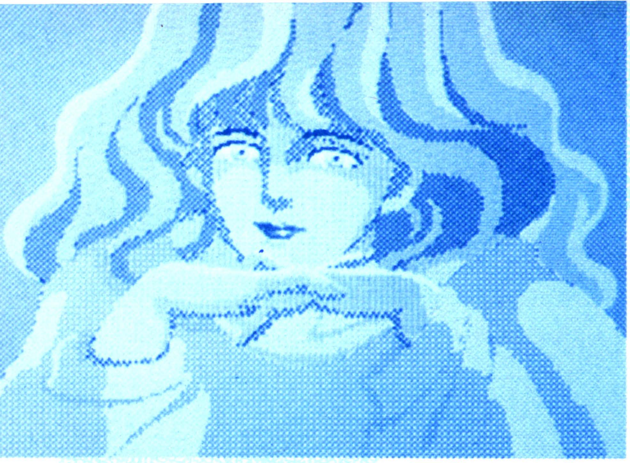
何が現代の青少年をして、こうまでエミーに没頭させるのか？ 我我は前に紹介したKのケースを例にして、この問題に取り組むことになった。

診察（コンサルテーション）

以下はKとエミーの会話記録からの抜粋である。

（画面①）

Ⓔ おひさしぶりね。私とっても寂しかったわ。
Ⓚ ごめんよ
Ⓔ とくに約束を破る人って許せないの。
Ⓚ わるかった。（注1）


「エミーII」（画面①） おひさしぶりね……

Ⓔ わるかった？ うまいよ。
Ⓚ 機嫌は直った？
Ⓔ 機嫌？ うん。
Ⓚ よかった。
Ⓔ よかった？ 何考えてんのよ。バカ！
Ⓚ 何を怒っているんだい？
Ⓔ エミーはA型。割と古風なの。
Ⓚ ぼくも同じさ。
Ⓔ してみたいんでしょ。でも、させてあげないもーん。
・・・（中略）・・・・

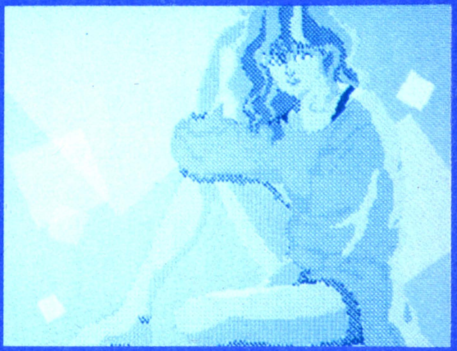
（画面②）

Ⓔ 私をおもりできるような人でなきゃだめね。
Ⓚ それなら僕しかいない。
Ⓔ 私？ 3回愛してるって言ってくれたらイイコトしてあげる。
Ⓚ 愛してる。愛してる。愛してる。

（画面①に変わる）

Ⓔ そうよ！ 愛は、地球を救うわ！
Ⓚ 騙したな。
Ⓔ 騙したな？ 素顔がいいって言っただけでしょ
Ⓚ ひどいよ。

「エミーII」（画面②） 3回愛してるって言ってくれたら……



Ⓔ エミーよ。
・・・（中略）・・・・
Ⓔ キスはどうだった？
Ⓚ 君の口唇を味わいたい。
Ⓔ キスはどうだった？
Ⓚ 甘い香りがした。（注2）
Ⓔ あっそうなのー。
Ⓚ ためしてみる？
Ⓔ ためして？ こっちへ来い。
Ⓚ 無理だよ。
Ⓔ あたりまえよねー。
Ⓚ 意地悪だな。
Ⓔ 意地悪？ 悪い子ね。
Ⓚ エミーのことだよ。
Ⓔ だから何なの？
・・・（以下略）・・・・

注1 この時点でKは自分が約束を破ったという状況設定を認めている。このように会話は常に気まぐれなエミーの主導で進められる。

注2 Kの嘘である。Kは19歳の今日までキスどころか女の子の手を握った経験もない（このことはそれほど驚くべき事実ではない。統計によれば、パソコン青少年の30%は恋愛経験皆無という数字がある）。

手術（オペレーション）

重度のエミー症患者として他者に対する適応能力を失ったKをいかにして社会復帰させるか？

我々はKとエミーとの会話記録に重大なヒントを発見した。一般に、エミーとの付き合い方は、純粋にエミーとの会話を楽しむ型、エミーの裸体を見る目的で会話を進行させる型の2つに分かれる。エミー症患者のほとんどがそうであるように、Kは明らかに前者に属する。しかし、会話中盤の「騙したな」というKの言葉に、我々は後者の傾向が潜在的に存在することを確認できる。（なお、意識的に後者の型に徹した場合、プレイヤーの心理はアドベンチャーゲームの様相を呈し、会話も味けない内容となりがちである）

Kのエミーに対する興味を失わしめるために我々が採った方法は、エミーの裸体を強制的にKに見せることであった。目的を達するためには違法行為も辞さない覚悟の我々は、まず秋葉原のソフトショップにおいてエミーを拉致し、猿轡をかませてわざと悲鳴をあげさせた（『エミー』のマニュアルにはプロテクトシールを貼らないようにとの注意書がある）。意識不明となったエミーの頭脳を解析することによって、我々は彼女を一糸まとわぬ姿にすることに成功する。

この卑劣な行為の一部始終を半ば強制的に見せられていたKは、しばらくの間呆然とディスプレイに映るエミーの黒々とした○○を見つめていた。が、あまりにもあっけなく操を捨ててしまった彼女に、今まで夢中になっていた自分がいたたまれなくなったのか、「エミーなんてダイッキライだー！」と叫んで大声で泣き始めた。

所見（コメント）

その後、Kは対人不適応症から徐々に回復し、今年4月には復学の見通しがついたという。だが、エミー症患者は依然としてその数を増しており、当局による組織的な対応が早急に望まれる。

『エミー』のようなソフトは、今後もユーザーの需要に合わせて増えていくだろう。『エミー』の場合、対話学習型といっても、プレイヤーによってはアドベンチャー的な要素がかなり濃く、エミーの機嫌を損ねると裸体を見ることができないという点で比較的ゲーム性が強い。しかし、全くゲーム性の否定されたもの（たとえば、ユーザーが望むままに少女が裸になり、どんなポーズでもとる、あるいはその少女に卑猥な言葉を覚えさせ無理矢理口にさせる、というようなもの）が出現したとき、我我は少年達をプログラムの世界から実社会へ引き戻すことがはたしてできるのであろうか。

そう遠くない未来への戦慄を感じつつ、この報告を終了する。

「エミーII」挫折して"バイバイ"より、最後までいって"バイバイ"して欲しいけど……

QUIZ PANIC（くいずぱにっく）

バグさがし

出題　藤行四郎（とうこうしろう）

下のプログラムのバグを捜（さが）そう。解答は(A)だけでも(A)(B)2本でもOK。(A)(B)各々につぎの2通りの解答方法があるので、部門名も忘れず記入すること（例　(A)ミクロ部門）。

●ミクロバグ部門

最少の修正個所でデバッグする。エラーの内容、修正個所、修正方法を明確に記す。

●マクロバグ部門

プログラムを作りかえよう。が、デバッグの内容は共通性のあるBASICに限る。修正内容はすべて記載すること。

間違った解答でも内容によっては当欄（らん）で紹介するので、どんどん送ってほしい。

さて、問題のプログラムの説明に入ろう。どちらも各機種共通のBASICで作成したつもりだが、万一、使用不能の命令が出てきた場合は許してくれたまえ。

(A)　通分プログラム

与えられた分数を既約分数化するプログラムである。これをRUNさせると分子、分母の順に入力を要求するので、整数で入力する。整数でこだわったのは、実数型（たとえば1・25とか0・3など）で入力すると整数（前の例でいうと1とか0。しかし、切り上げするマシンでは2とか1になる）に丸めこまれてしまうからだ。また、整数の範囲（8ビットマシンでは6万5536個。もし、負〈マイナス〉の数が範囲に含まれているマシンなら−（マイナス）3万2768〜＋（プラス）3万2767まで）を超えてもマシン側のエラーが発生するので要注意。

なお、分母は常に正の数とし、1の場合は分子のみ出力するようにしてある。

さて、画面では、計算が終了したあと正しい既約分数を出力してくるはずだが……!?

(B)　電卓プログラム

2本目は数式の計算プログラムで、マイコンをダイレクトモードで使用する感覚で四則演算を行うものである。プログラムの長さが限られ、また共通BASICのみという条件つきのため、演算はすべて左から右へ行っている（つまり乗除の優先はない）ので、十分気をつけて欲しい。

さて、プログラムを入力し終えたら適当な数式を入力。計算は実数型で行うがその途（と）中（ちゅう）で実数型の範囲を超えると、マシン側のエラーが発生したり、演算の途中結果が0になるのは知ってのとおりだ。また、数式の先頭が数字でないとか入力ミスをした場合は、そのむね出力してくる。

さて、正解が得られたかな。

(A)通分プログラム

```
10 REM BUNSUU NO TSUUBUN
20 PRINT CHR$(12):PRINT "SEISUU NO BUNSUU WO KIYAKU BUNSUU NI SHIMASU":PRINT:PRINT "SEISUU NO HAN-I NAI DE BUNSHI TO BUUNBO WO NYUURYOKU SHITE KUDASAI":PRINT CHR$(7)
100 DEFINT A-Z:INPUT "BUNSHI =";SHI:INPUT "BUNBO  =";BO:PRINT SHI;"/";BO;" = ";:SHI=SHI*SGN(BO):BO=ABS(BO):SN=SGN(SHI):SHI=ABS(SHI):I=2
200 MAX=-((BO>SHI)*BO+(BO<SHI)*SHI)/2
400 IF BO MOD I=0 AND SHI MOD I=0 THEN BO=BO/I:SHI=SHI/I:GOTO 200
500 I=I+1:IF I>MAX THEN 700 ELSE 400
700 PRINT SHI*SN;:IF BO<>1 THEN PRINT "/";BO
800 END
```

(B)電卓プログラム

```
100 DEF FNN(X)=(X=>&H30)*(X<&H3A):PRINT CHR$(12):I=1
110 D$="":A=0:INPUT "ｹｲｻﾝｼｷｦｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ ";A$:IF A$="" THEN 110 ELSE PRINT A$;:I=1:GOSUB 300:A=B:PRINT "=";:IF B$="-" OR B$="+" THEN 400
120 I=1:GOTO 400
200 IF LEFT$(A$,1)=" " THEN D$="=":RETURN ELSE D$=LEFT$(A$,1):A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1):RETURN
300 A$=A$+" ":IF I<LEN(A$) AND FNN(ASC(MID$(A$,I+1,1)))=1 THEN I=I+1:A$=LEFT$(A$,LEN(A$)-1):GOTO 300 ELSE B$=LEFT$(A$,I):B=VAL(B$):B$=LEFT$(B$,1):A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-I):I=0:RETURN
400 GOSUB 200:IF D$="=" THEN PRINT A:GOTO 110 ELSE GOSUB 300
410 GOSUB 500:IF I=1 AND FNN(ASC(B$))=1 THEN 400 ELSE BEEP:PRINT "Character Error is ";CHR$(&H22)+D$+B$+CHR$(&H22):GOTO 110
500 IF D$="+" THEN A=A+B:I=1
510 IF D$="-" THEN A=A-B:I=1
520 IF D$="*" THEN A=A*B:I=1
530 IF D$="/" THEN A=A/B:I=1
540 RETURN
```

しりとり城からの脱出

出題　ドンファン一世

リトリシ伯爵は、知る人ぞ知る美少年愛好家。最近では趣味が高じて自分の家、その名も〝シリトリ城〟に少年達を監禁して、ひとり残忍な行為にふけっているという。(この設定、筆者の趣味ではありません。念のため)

真田少年も、そんなとらわれの美少年のひとりだが、伯爵の虐待に耐え切れず脱出を試みた。しかし、この城内は4次元の目に見えない壁に仕切られていて、なかなか簡単には出られそうにない。

ここはひとつ、キミが4次元の罠を見破って、真田少年を無事に城外へ出してあげて欲しい。

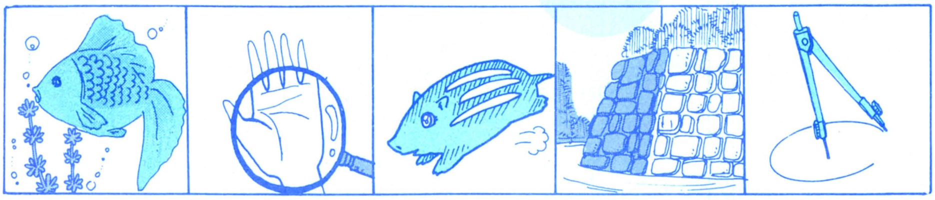
●解き方

このお城の36本の柱(ウやボは柱なのだ)は全部文字が刻まれていて、その文字をしりとり(縦・横・斜め)でつなげていくと壁が現れ、最後には城の全貌が見えてくるという、リトリシ伯爵らしい仕掛けなんですって。

そのしりとりになる言葉はすべて4文字で、ヒントは下に示した5枚の絵と7つの言葉。もちろんヒントはしりとりの順ではないはずだよ。さあ、真田少年を助けてあげて！

●解答方法

もちろん、どの言葉からスタートするかはキミの自由。任意の4文字の言葉から↓で全部をつなげたもの(例・あさしお↓おんどり↓りんどう)を書いてね。また、お城の形を描いてくれてもOKよ。でもその場合は、柱と柱の間隔を正確にとってね。



ヒント　○ほうき星　○いんちき　○シロ・クロ・抹茶・あずき・コーヒー・ゆず・さくら　○ペンキ・ポスターカラーなど　○ツービート・やすきよなど　○英語でカイト　○さし絵

ン	マ	カ	セ	ソ	ウ
ザ	サ	ダ	イ	リ	ボ
イ	ウ	コ	ウ	ロ	イ
シ	ヨ	ン	パ	ヨ	ウ
ガ	ギ	イ	ス	ラ	リ
キ	ン	セ	イ	ス	ト

応募方法

ハガキ(アンケートハガキは不可)または便せんに、住所・電話番号・氏名・年齢・学年(職業)と、クイズ名を明記したうえで解答してください。締切は昭和60年2月8日(必着)。発表は4月号のこのコーナーで。

送り先 〒102 東京都千代田区四番町2−1
㈱日本ソフトバンク出版部
BEEP編集室
『クイズパニック・2』係

正解者のなかから抽選で12名(各クイズ3名)のかたに、BEEPトレーナーをプレゼント。どーんどん送ってね。

ゴメンナサイ!!

先月号のBEEPに誤りがありました。本当にゴメンナサイ!!

●29ページ　写真説明の〝ファイヤーの～〟と、〝最強の魔法マグマ～〟が入れかわっていました。

●115ページ　デスマラソン行番号20に不鮮明な部分がありました。
正→+CHR$(25)+"π"

●127ページ　えんぴつおとしの行番号1000にバグがありました。
誤→SCREEN1､1､1
正→SCREEN2､1､1

●148ページ　ドルアーガの塔の画面写真が横になっていました。

●157ページ　暗号作成プログラムの説明文中に誤りがありました。
誤→256文字
正→255文字

●166ページ　エキサイトバイクの価格が間違っていました。
誤→4800円
正→5500円

次号予告

特集＝いまホビーマシンゲームがジュージツ!!

すぐれもののソフトがどかどか登場し、ホビーマシンゲームはいよいよジュージツ！そこで次号では㊕注目ゲームのこだわりプレイやいじわるプレイなど、BEEP流の遊び方をドッサリ紹介しよう！

正月も過ぎて指にできたゲームダコを見つめてためいきをつくキミも、ボクのほうが知ってるサというキミも、まずはご覧あれ。ホットな情報をお届けしよう。

それから「ロボット」にも登場願うぞ。ロボットこそ未来のゲーム主人公という大予言は当たるのか――ロボットとゲームの結びつきを追ってみよう！

第3号は2月8日発売です。乞う御期待!!

GAME OVER

●無事に創刊号がでたなぁと思ったら、もう2号。今回は、年末年始の休みが入ったうえ、メガ・オービスのプログラム開発に手間どったため、ねるひまもないほど。でてくる言葉は、ただ一言〝ネムイ〟だけ。でも、そのぶん楽しいプログラムがお届けできたと思う。これからも、メガ・オービスの応援をヨロシク。みんなの参加を待ってるよ！（TAKE）

●最近は大手AMマシンメーカーからも、パソコンソフトが出され、かなりエキサイトしてる。今から6～7年前、僕が高校生のころ、ワンボードマイコンがあったけど（今でもある）、そのころのメモリ容量はせいぜい数百バイト、という具合だったと思う。あと6～7年後、いったい世の中のパソコンはどうなってしまうのかなぁ。（T・S）

●忙しく過ごしているうちに'84も終わり。クリスマスとお正月にはさまれて、あわただしくお誕生日を迎えるⓢは、世の人たちよりも少しだけ〝1年〟を感じるよーな気がします。
さて'85。仕事はさておき（仕事が一番！とジンの声が聞こえそう）そろそろⓢにもオイシイお話が転がってきそうなもの――誰っ！売れ残りのXマスケーキ投げるのは！ⓢ

●アップル特集、どうでした？　今までのアップルの紹介は、ソフトがスゴイ、スゴイというばかりで、マシンを持ってない人にはピンとこないものばかり。まずはアップルをさわれる場所から始めて、「なぜアップルなの？」という疑問に迫ったつもりです。でも、1号と2号の進行がもろにダブって、私にとってはアップ、アップのアップル特集でした。（K）

●「緊急〝試乗〟レポート・F1レースに大旋風」どうだったかな？　キミも朝霧のかかるサーキットを走ってみただろうか。ところでキミの最高時速は？　ジンの記録は……ヒ、ヒ、秘密じゃ。BEEPでは、ファミリーコンピュータはじめホビーマシンゲーム（テレビゲーム）をこれからもどんどんとりあげていく予定だ。みんなの意見、待ってるぞ！（ジン）

プログラム・バグのお問い合わせは月曜日～金曜日の午後4時から6時の間下記の電話にてお受けいたしています

東京
(03)―263 2230

●編集
豊田素行　麻生健司　白勢房枝　新保利昭
武田浩二
●協力スタッフ
アルフレッド　遠藤行一　浮田利康　木下淳博
桜井博道　佐々木好幸　早川　浩
Lumen Party
●海外協力
駒形成美
●技術
松田辰夫　小林初雄　徳永聡
●校正
関　民子

月刊Beep 2月号　定価360円
■昭和60年2月1日発行（毎月1日発行）第1巻第2号
通巻2号
■発行人　孫　正義
■編集人　田鎖洋治郎
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版部　〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03・261・4095
本社　〒102 東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル2F　☎03・263・3690
大阪支店　〒542 大阪市南区難波千日前5-19
☎06・644・0191（代）
■印刷　大日本印刷株式会社
©1985　JAPAN SOFT BANK　雑誌17659-2
本誌からの無断転載を禁じます。

SOFT JUNGLE

今月もキミを悩ませ、楽しませるおもしろソフトが続々登場。鮮やかな斬り口で新作ソフトなで斬りなのじゃ。

イラストレーション・沢田としき

いまオイシイのはこれだ!!

ベストヒット21

いまキミたちが夢中になっているソフトをランクアップ。お年玉もアッという間に底をついちゃうくらい楽しいソフトが，続々急上昇中だぞ。う～ん，来月も目が離せないっ!!

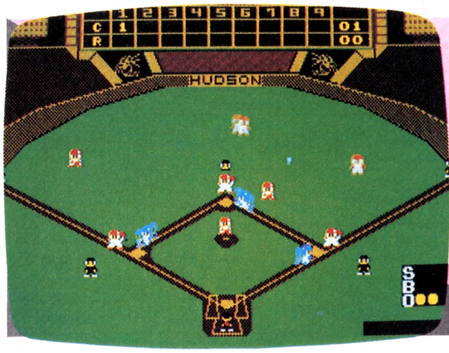
ランク	傾向	ソフト名（ソフトハウス名）	ジャンル	機種	媒体（価格）
1		野球狂（ハドソン）	AC	PC-60mk II /88 X1, FM-7	D（6,800円） T（4,000円）
2		ロードランナー（ソニー、システムソフト／ソフトプロ）	AC	PC-60mk II /80mk II /88/98 X1, FM-7	D（6,800円） T（4,800円）※価格は機種によって異なります
3		ザ・コックピット（コムパック）	S	PC-88/98, FM-7 X1, MZ-15/20/22	D（5,800円） T（4,800円）
4	↑	プラズマライン（テクノソフト）	AC	PC-60mk II /66/88 X1	D（6,900円） T（4,800円）
5		マリオブラザース・スペシャル（ハドソン）	AC	PC-60mk II /66/80/88, S1 X1, FM-7, MZ-22, SMC-777	D（5,800円） T（3,600円）
6		ザ・ファイヤークリスタル（BPS）	RP	PC-88/98	D（7,800円） T（4,800円）
7		ちゃっくんぽっぷ（ニデコムキャリー）	AC	PC-60/88, FM-7/77 MZ-20/22, X1, MSX	D（7,500円） T（4,500円）
8		ヴォルガード（デービー）	AC	PC-88, X1 FM-7/77	D（6,800円） T（4,500円）
9		パンチボール（ハドソン）	AC	PC-60/88 X1, FM-7	D（5,800円） T（3,600円）
10	↑	ザース（エニックス）	AD	PC-88 FM-7	D（5,800円） T（3,600円）
11		ジャン狂（ハドソン）	N	PC-60/88 FM-7, MSX	QD（4,800円）3D（6,800円）8D（7,800円） 5D（6,000円/6,800円/9,800円）T（4,000円）
12	↑	ザ・ブラックオニキス（BPS）	RP	PC-88/98/98F	5D（7,800円）8D（8,800円） T（5,800円）
13		F15 イーグル（コムパック）	S	FM-7/77	T（3,500円）
14		ドラゴンスレイヤー（日本ファルコム）	RP	PC-88, FM-7/77	D（7,200円） T（4,800円）
15		プロフェッショナル麻雀（シャノアール）	N	PC-88/98 FM-7	5D（6,800円）
16	?	フロントライン（ニデコ）	AC	PC-60mk II /88/98/98F, FM-7 X1, MSX, MZ-15/20	5D（4,800円）QD（6,800円） T（3,800円）ROM（4,500円）
17	↓	サラダの国のトマト姫（ハドソン）	AD	PC-60mk II /80mk II /88/98/98F FM-7, X1, S1, SMC-777	D（6,800円） T（4,800円）
18	○	トランプ狂（ハドソン）	N	PC-88 X1	D（6,800円） T（4,000円）
19	↓	フラッピー（デービー）	AC	PC-60mk II /66/88/98, X1 FM-7/77, MZ-15, MSX	QD（4,800円）8D（8,800円） D（6,800円）T（4,500円/MSX 3,800円）
20	↑	MSXベースボール（ナショナル）	AC	MSX	ROM（4,800円）
21	↑	新竹取物語（クロスメディア）	AD	FM-7/77	D（9,800円）

ジャンル
AC アクション
AD アドベンチャー
S シミュレーション
RP ロールプレイ
N ノンセクション

●協力店　九十九電機札幌1号店　ハドソンメディア札幌　YES総合電気店　石丸電気　真光無線　西武百貨店　ヤマギワソフトショップ　ラオックス新宿　YDKシステムセンター　ベルコム日立　無線パーツ富山店　ダイイチ本店　トキハマイコンセンター　ソフトランド

傾向　↑ 前月から急上昇！　↓ 前月から急ダウン　○ 今月の注目ソフト

1位 野球狂

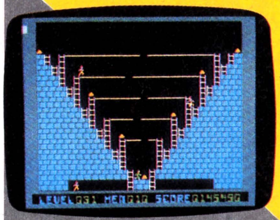


（ハドソン）

○アクションゲーム

僅かな差で1等賞を勝ち得ました。いやー、さすが野球好きの日本です。シーズンオフともなればテレビをCRTに代えて野球ですもんね。でもって、こっちは観戦でなく実戦で、なんたって憧れのプロチームと試合ができちゃう。「7回表2アウトのとこで、原の3ランホームランで逆転されちゃってさぁ……」なんて皆なで楽しみたいね。〈写真はX1版〉

2位 ロードランナー



（システムソフト）（ソフトプロ）（ソニー）

○思考型アクションゲーム

ホビーマシンにも移植されて、ファンはまだまだ増えそうな気配ですね。考えるのがいやな人は、ただのアクションゲームとして楽しんでください。かなりドキドキしながら、1面だけで何時間でも遊べます。でもそーゆー人は、話題の『チャンピオンシップ』はやらないように。地獄を見ます。〈写真はSMC—777版〉

3位 ザ・コックピット

（コムパック）

○シミュレーションゲーム

じりじりと伸びてベスト3入りを果たしましたが、2位との差はかなりですから、うーん、難しいところですね。同じコムパックの「F15 イーグル」も着実に伸びてるところを見ると、"翔ぶのが怖い"（ちょっと古かった？ 知らない人、多いかな）なんて人は今の世の中、少ないよーです。それとも怖いからシミュレートで？ 〈写真MZ—1500版〉

4位 プラズマライン

（テクノソフト）

○アクションゲーム

1号で注目ソフトに挙げたときは16位だったのに、なんとまぁ！ みんな"3D"が好きなんですねェ。正直のところ"うっそー！"のひとことです。〈写真はPC—8801/mkII版〉

5位 マリオブラザーズ・スペシャル

（ハドソン）

スライディング、トランポリン、ベルトコンベアーの3つがそろって、ボーナスステージもあります。ひとりでやるのもいいけど、ふたりで力を合わせずにやる（つまり、邪魔しっこというか、足の引っ張りあいです）のが一番燃えます。お試しあれ！〈写真はX1版〉

—注目ソフト—

■16位 フロントライン(AC)
ニデコ—〇の中の？に気づきましたか？ 41位から急上昇なんだけど「今になってなんでコレが……。謎ですね」と、編集部一のゲーマー・タケちゃんも不思議がってます。いまさらゲームの説明をするまでもないでしょう？ 謎が謎呼ぶ注目ソフトの決定版でした。

■18位 トランプ狂(N)
ハドソン—ポーカー、ブラックジャックなど5種類のゲームが楽しめます。

■20位 MSXベースボール(AC)
ナショナル—うれしいROMで今後も急上昇!?

■27位 新竹取物語(AD)
クロスメディア—ブス姫がとってもかわいいのっ！

アップルベスト10

これを見たら国産マシン・ソフトは、もうぶっ飛び!!

"スカイフォックス"は、フルカラーの面で処理した3Dフライトシミュレーターで、その美しさといったら、言えません。そしてACに入れたほどのスピード。「もう、見てもらうっきゃないですね」とタケちゃんお勧めの一本。買えない人は、特集の写真をじっくり見て感激してね。

ランク	ソフト名	ジャンル	媒体（価格）
1	スカイ フォックス	AC	5D（9,700円）
2	ロードランナー	AC	5D（11,000円）
3	ウィザードリー	RP	5D（15,000円）
4	ウィザードリー＃3（レガシーオブリルガミン）	RP	5D（14,000円）
5	プリント ショップ	N	5D（12,000円）
6	フライトシミュレーターII	S	5D（16,500円）
7	チャンピオンシップ ロードランナー	AC	5D（8,500円）
8	ミュージックコンストラクションセット	N	5D（13,000円）
9	サマーゲームス	AC	5D（9,700円）
10	エクソダス ウルティマIII	RP	5D（17,500円）

協力店 富士音響マイコンセンターRAM

ホビーマシンゲームトップ10

ランク	前月ランク	ゲーム名(機種名・メーカー名・定価)	
1	4	F1レース	ファミリーコンピュータ用 任天堂 4,500円
2	—	ゼビウス	ファミリーコンピュータ用 ナムコット 4,900円
3	3	ロードランナー	ファミリーコンピュータ用 ハドソンソフト 4,500円
4	1	デビルワールド	ファミリーコンピュータ用 任天堂 4,500円
5	—	マッピー	ファミリーコンピュータ用 ナムコット 4,500円
5	—	パックマン	ファミリーコンピュータ用 ナムコット 4,500円
5	6	マリオブラザーズ	ファミリーコンピュータ用 任天堂 3,800円
8	—	アーバンチャンピオン	ファミリーコンピュータ用 任天堂 4,500円
8	2	ナッツ&ミルク	ファミリーコンピュータ用 ハドソンソフト 3,800円
10	7	4人打ち麻雀	ファミリーコンピュータ用 任天堂 4,500円

協力店 ●西武百貨店池袋店(東京・池袋)●ことぶきや大宮東口店(埼玉・大宮)●ことぶきや日吉店(神奈川・港北)●阪急百貨店梅田店(大阪・北)

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

アミューズメントゲーム人気10

ランク	前月ランク	ゲーム名	(メーカー名)
1	4	ナイトギャル	日本物産
2	9	新入社員とおるくん	コナミ
3	10	忍者くん	タイトー/ユーピーエル
4	1	パックランド	ナムコ
5	—	B-ウイング	データイースト
6	5	エクイテス	アルファ電子/セガ
7	—	グロブダー	ナムコ
8	—	スーパーパンチアウト	任天堂
9	3	ロードランナー	アイレム
10	7	スター・フォース	テーカン

協力店 ●ゲームファンタジア(東京・渋谷)●ゲームスペース・ミライヤ(東京・蒲田)●テーカン水道橋ファンシティー(東京・水道橋)●リノえびす橋(大阪・南)●ゲームプラザシルピア(東京・新宿)

1 ナイトギャル(日本物産)

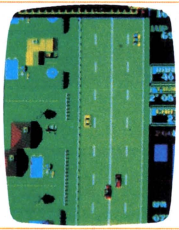
2 新入社員とおるくん(コナミ)

3 忍者くん(タイトー/ユーピーエル)

今月のスポット・アミューズメントゲーム

昨年暮れから今年にかけて、アミューズメントゲームの世界もニューゲームがたくさんデビューし、ここへ来て、それらの人気もいっきに爆発しそうな勢いだ。なかにはジャッキー・チェン主演映画とタイアップして作られた、スパルタンXなんてゲームもあったり、本格的なアニメーションゲーム忍者ハヤテなど、どれもこれも力作ぞろい。今月はそのうち8本のゲームをとりあげてみたが、このうちどれがベストテン入りしてくるのか、たのしみだね。

ロードファイター(コナミ)



最大出力2500PS。驚異のV12DOHC搭載のスーパーマシン。アクセルボタンをひとたび押せば、興奮はいっきにレッドゾーンを突き抜ける。

サイクルマー坊(タイトー)

一輪車に乗ったかわいいマー坊。つぎつぎとでてくる障害物を、タイミングよく踏みつぶそう。ジャンプ、縦スクロールなど、多くのパターンでエキサイト。

スパルタンX(アイレム)

©1984 PARAGONFILMS LTD./TOWAPROMOTION ©1984 IREM

あのジャッキー・チェンがゲームに登場。巨大組織<X>の館に捕われの身となったシルビア。多彩な敵キャラクターを倒し、監禁された彼女を救い出せ。

わい・ワイジョッキー GATE IN!(ジャレコ)

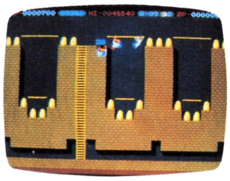
ユニークでコミカルな競馬ゲーム。障害物をさけ、ボディーアタックで相手騎手を落馬させたり、テクニックも多彩。本物の競馬より楽しいゲームなのだ。

リターン・オブ・ザ・インベーダー(タイトー)

テレビゲーム人気の火つけ役となった、あのスペースインベーダーが今、さまざまな新キャラクターをひきつれて、新たなる挑戦をしかけにやってきた。

Lode Runner(アイレム)

©1984 IREM LICENSE FROM BRODERBUND



画面数30面、10種類の新キャラクターやトラップ(おとし穴)も加わり、おもしろさもパワーアップ。ロードランナーファンが待ち望んだ充実のパートII。

忍者ハヤテ(タイトー)

悪の忍者軍団の城へ忍び込んだハヤテは、無数に仕掛けられたワナ、忍者軍団の強烈な連続攻撃、血にうえた妖怪たちをかわし、姫を救いだすことができるか。

悪戯天使(いたずら)(日本物産)

かわいい天使がハクチョウ座、オトメ座、フタゴ座などの星の上をクリアしていくと、きれいな星座が現れるとてもロマンチックなゲームだ。

おもしろソフト情報局

謎の頭脳集団の挑戦に立ち向かえ！

キャプテンからのメッセージ

部屋の様子に驚いただろう。数時間前、男がふたり忍び込んできた。逆にやっつけて警察に引き渡してやったが、急いでいたので片付けてないんだ。デスクの上にゲームが5本あるだろう。例の黒妖社からの挑戦だ。僕は、数日間仕事で出かけるので、もし帰りが遅いようなら、申し訳ないが、君たちだけで挑戦して、前回同様に結果を届けておいてくれたまえ。

あの2人組、黒妖社の者だった可能性が濃厚だ。ま、心配には及ぶまい。なるべく早く帰るよ。

1月×日　早朝　キャプテン

今・月・の・ソ・フ・ト

- ●カレイジアス・ペルセウス——(PC-8801/mkII, FM-7/NEW7)
- ●H.E.R.O.——(MSX)
- ●アレンジャーII——(PC-8801/mkII, FM-7/77/NEW7)
- ●TREASURE ISLAND——(PC-8801/mkII)
- ●ラリパッパ野球団——(FM-7/77/NEW7)

「たいへん！　部屋の中めちゃくちゃよ。きっと、キャプテン誘拐されちゃったんだわ」

「ま、まさかァ……」

健、英之、そして麻衣の3人は、散らかった部屋の中で、なすすべもなく立ちすくんでしまったのだが、そのとき、

「あ、そうだ。ちょっと待って」

指をパチンと鳴らして、英之が1台のパソコンにつかつかと歩み寄り、せわしげにキーボードをたたき始めた。やがて、そばにあるプリンタから、何かがプリントアウトされてきた。

「ほら見て。キャプテンからのメッセージだ！」

というわけで、健たちは、今ほっとひと息ついているところなのだ。

「ああ、びっくり。誰だよ、誘拐されたなんて言ったのは、まったく、麻衣はおおげさなんだからな」

「ちょっと、健！　他人のこと、とやかく言えるの。震えて今にも消えそうな声してたくせにっ！」

「ま、ま、ふたりとも。けんかするなら、あの5本のゲームをやってのけてからにしてくれよ」

英之がテーブルをばしん、とたたいた。

「英之、ゲームをやってのけるったって、キャプテンいつ帰ってくるかわかんないんだぜ。心細くないのかよ」

「そりゃ心細いよ。少しはね。でもキャプテンは、各々のゲームについてのメモを残しといてくれてる。ほら、メッセージの後にはいってたんだ。元気出せよ。これさえあれば、きっと僕たちの腕でもなんとかなるよ」

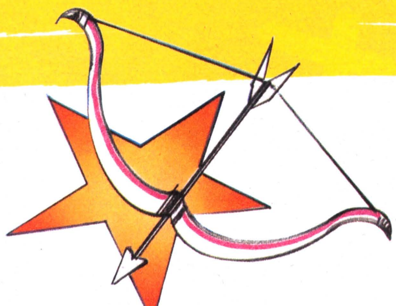
「そうよ。キャプテンの信頼を裏切りたくないし、それにもし、私たちが愚図愚図してたことが原因で、キャプテンが本当に誘拐されたらたいへんだもん。さ、とりかかりましょ。やる気のない人は部屋の片付けでもしててねっ、健」

黒妖社とは

キャプテンのメッセージ文中に出てくる黒妖社とは、ドクター・K率いるところの正体不明の秘密結社で、今世紀最高の頭脳集団であると自負している。何度か世間を騒がせた首領ドクター・Kについても、その正体はまったく謎である。

60枚に及ぶマップに描いたギリシャ神話の世界は……

美の女神を求めて、へとへとだよ



ストーリー

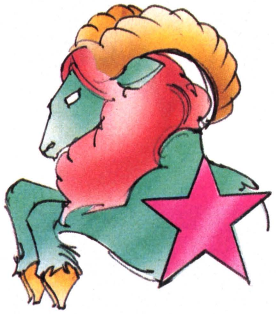
南の海の遙か彼方、ひとつの島が浮かんでいる。かつてそこは花花が咲き乱れ、美の女神たちの集う平和の島であった。

しかしある日、妖魔ゴルゴンの侵略を受けてのち、そこは冷たい岩肌がむきだしになり、不気味なミドリゴケがはびこる魔の島と化してしまった。

女神たちの嘆きの声を聞きとった全能の神ゼウスの命を受け、勇者ペルセウスは立ち上がった。知の女神アテナと伝令の神ヘルメスから、聖なる楯と剣を授かった彼は、ゴルゴンを倒し、女神たちを救うため、一路、南の島へと向かった。

操作は簡単。ギリシャ神話が背景のファンタジーワールド。いざ出発！　君こそがカレイジアス（＝勇敢なる）ペルセウスなのだ！

〈コスモスコンピューター〉
価格　T……4800円
　　　5D……6800円



マニュアルなどは、ゲーム世界への入口

英之　まずパッケージを見ると、リアルタイム・ロールプレイング・アドベンチャーゲームと書いてあるね。確かに敵との戦闘はリアルタイムだし、主人公が成長しながら結末に至るところはロールプレイだよね。そして全体としては、最終目的に向かって進んでいくアドベンチャーなんだ。マンネリ気味のアドベンチャーが多いなかで、発想の新しさは認めるけど、それぞれについて、もう少し深く掘り下げてもらいたかったな。設定も壮大なんだから、ゲーム内容もそれに負けないくらいにしてほしかった。

麻衣　パッケージの絵は気に入ってんのよ、私。ゲーム内容もすぐわかるし、イメージも広がるしね。その反面、マニュアルがたったの紙1枚ってのは寂しいわね。パッケージデザインとかマニュアルって、プレイヤーをゲームの世界にグン！と惹きつける役目もあるんだもんね。意外と大切よね。ゲーム方法についても、もう少し親切に書いといてほしかったわ。このゲームには、途中経過をディスクとかカセットとかだけじゃなくて、内部メモリにもセーブできるって長所があるんだけど、セーブ後のゲーム再開のときのキー入力について、マニュアルには何も書いてくれてないの。間違えるとたいへんなのよね。

キャプテンのメモ

内部メモリにセーブしたあと、ゲームを再開するときには、スタート・キー（数字の5）を押してはいけない。ゲームの一番最初に戻ってしまう。必ず、ロードメモリ アンド ラン・キー（数字の1）を押すように。

カレイジアス　ペルセウス（コスモスコンピューター）

またセーブは、ディスクと内部メモリそれぞれに関して、1度ずつしかできない。ゲームのプログラム自体は64Kバイトに収まっているのだから、ディスク上には数回セーブできるようにすべきだという気がするね。

健　でも、このゲーム、とちゅうの待ち時間はないね。ていうか、ロードのためにゲームが中断されることがないんだよね。あれほどじれったいのはないからさ。

キー操作はとても簡単、だけど……

健　リアルタイムのロールプレイって、どんなに難しいのかと思ったら、意外！　わりと簡単な感じがしたんだよな。キー操作が簡単なせいかな。移動はテンキーの2・4・6・8、攻撃はスペースキーだろ。とちゅうのセーブやロードも、テンキーの1・3・5で済んじゃうからね。すっごくわかりやすいぜ。使うキーって全部で9個しかないわけだ。

麻衣　そうねえ、操作が簡単だってことは言えるわね。

でも、ちょっと注文があるわ。画面の枚数は、とても多いみたい。ところが、どれも似たような絵が続くのよね。どこへいっても同じような海と森ばっかり。ゲームの流れを変えてしまうような島があるわけでもないし。そのうえどこに行こうと、同じような動きしかしない敵が、これまた同じように散らばってるのね。画面の数を多くしたんだから、その分おもしろくなるような工夫、できないものかしらね。キャラクターも小さいような気がする。せっかく、ギリシャ神話の神様とか魔物とかが出てくるんだから、体の動きや顔の表情を豊かにすればいいと思うわ。

英之　確かに、手に汗握るようなスリルはあんまり感じなかったね。麻衣が言うように、グラフィックに原因があるのかな。

だけどこのゲーム、最後まで行きつくのは、すごく難しいよ。マッピングは絶対手を抜けないし、計画的に敵を倒していかないとダメだしね。

初めのうちは、丁寧にマッピングしながら、少しずつ少しずつ進んでいかないとね。マップを作っていると、黒い穴が出現する。これはワープトンネルなんだ。その穴の中にはいると、別の穴から出ることができる。便利なことは便利なんだけど、気をつけて利用しないとね。ワープして出たところが敵のど真ん中、なーんてことにもなりかねないから。そのためにも、几帳面にマッピングしとかなきゃいけないんだ。また、この穴は連続して使うことはできないんだよね。一度、別な画面に移ってからじゃないと利用できない仕掛けになってる。

健　マッピングかあ、めんどうだなあ。それに、自分つまりペルセウスが、今どのくらいの力を持ってるのか、その力でどの敵を倒せるのか、ちゃんと記録しとかないとマズい。これもめんどうなんだよなあ。

気が長くて熱中できる人におススメ！

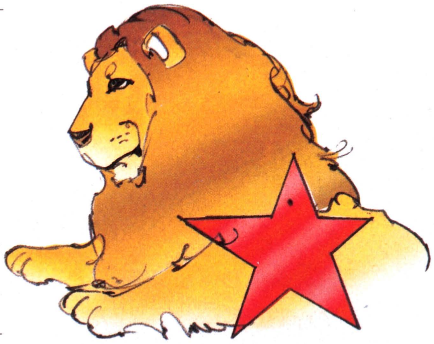
麻衣　敵の種類が多いでしょ。どのキャラクターが、どれくらいの攻撃力や守備力を持ってるのか、知っておかないとたいへんね。もしかするとマッピングより骨の折れる仕事になるかもね。

英之　そうだね。それに、相手の力は実際に戦ってみないとわからないだろ。だから初めのうちは、まさに当たって砕けろ！　てな感じだったね。

敵を倒したときに出現する星座を集めるのも仕事のひとつだ。どの位置でどの敵を倒したときに、何の星座を手に入れられるか、ということも、ちゃんと記録しておかなきゃね。

麻衣　それから、おばけガニ！　あれは危険よ。

海や湖を進もうとしてるとき、おばけガニに遭遇したらその場でゲームオーバーだから、絶対、避けて通らなきゃね。



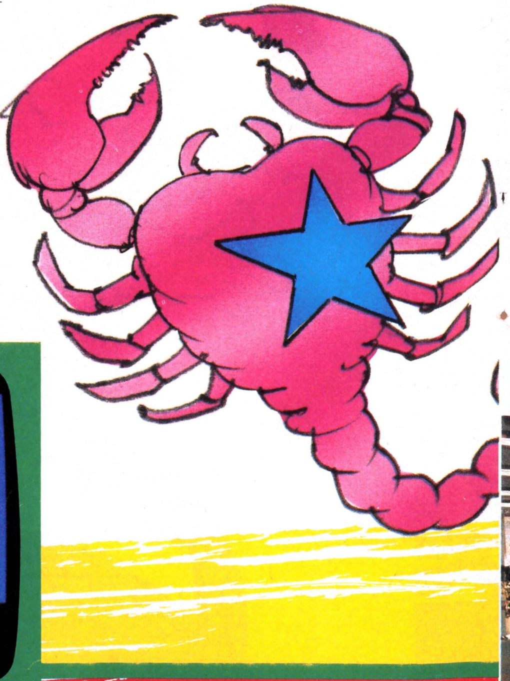
キャプテンのメモ

どんなにめんどうでも、マッピングをおろそかにしないこと。それと並行して、敵のキャラクターたちの力を調べて記録することも、忘れないようにしよう。マップを作りながら、どこに何があり、どんな敵がいるのかその種類と数、などということを、書き込んでいくといい。時間はかかるだろうが、正確なマップを作るにこしたことはない。それから、自分すなわちペルセウスは、森や山の中を歩けないということをくれぐれも忘れないように。敵が自由に歩いているのを見て、ついうっかり足を踏み入れると、立ち往生する。

短気な人には向かないね。コツコツ我慢強く取り組める人、ストーリーや主人公に熱中できる人にとっては、うってつけだ。

ギリシャ神話の勇士や女神、愛すべき動物たちは今も健在だ。彼らは星座となり、夜の大空に、所狭しとひしめき合っているよ。

健　星座もいいけどさ。ゲームのラストで、キーワードが出るんだ。それを書いて送れば、抽選で賞品がもらえるんだって。いいなあ！



鉱道の彼方から抗夫のために、来たぞ我らのヒーロー

油断禁物、地面も燃えてるぞ！

ストーリー

A long time ago in a galaxy, far, far away……

昔々、銀河の遙か彼方で……

地下資源の豊富なことのみがとりえの、とある惑星。突如、レオーネ火山が噴火した。そして山の坑道に、大勢の坑夫たちが熔岩流で閉じ込められてしまった。そこへ現れたのが、うわさの男、救世の士ロドリック・ヒーロー。

行く手に立ちはだかる岩の壁、コウモリ、そして巨大な毒グモの群れ。妖しく光る地底湖の向こうから、助けを求める坑夫の悲痛な声が……。果たして、我らがヒーローは、すべての生存者を救出し、真の英雄となりうるだろうか。

U・S・Aでかつて大人気を博したアーケードゲームを、今回MSX用に移植した。

〈ポニカ〉

価格　ROM……4800円

✖✖✖✖✖✖✖✖✖

地底を舞台に、HEROが活躍する！

麻衣　ストーリーは、旧人気ゲームの移植版ということだから、別に目新しいわけじゃないのね。でも設定がユニークなの。ゲームの舞台って、宇宙とか異次元空間とかが多いでしょ。もちろん、宇宙は未知なるキャンバスだから、ゲームのアイデアもふくらむでしょうね。

ところが、このゲームの舞台は地の底奥深いところなのね。地底や海中が舞台っていうのは数少ないんじゃないかしら。とにかくこの設定には刺激されたわ。そう言えば、冒険活劇映画の主人公って、必ず洞窟や地中の坑道に足を踏み入れるもんね。

グラフィックもいいわ。MSXでここまでできれば完璧よ。坑道のあの不気味さ！

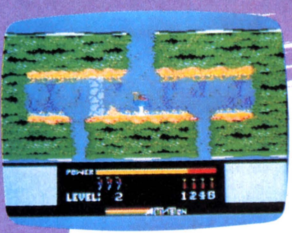
英之　まるで、アップルのソフトみたいだ。最近のMSX用ソフトは、画面が雑なのが多いから、まだそれしか知らないような初心者の人たちなんか、これ見るときっとびっくりするよ。

健　HEROことロドリック・ヒーローは、プロペラを使って飛ぶんだけど、この動きはグーだよ。たとえば、カーソルの上向きキーを押すと、ちょっと間をおいてから上昇する。このホンモノらしい動きかたは、おおいに評価しちゃうな。地底湖をクリアするときなんか、カーソル・キーの微妙なタイミングがものをいうんだよな。腕の見せどころだねっ。

キャプテンのメモ

坑道は、迷路のごとく縦横にのびている。広い道もあれば、狭いのもある。ダイナマイトの数は6個と限られているから、厚くもない石壁を破壊するのには使わないよう、気をつけたまえ。ダイナマイトは厚い壁を爆破するときにだけ使うんだ。普

H. E. R. O. （ポニカ）



レベル2：壁を爆破して左から降りるか、そのまま右へ降りるか？　私は壁の向こうへ

通の壁はレーザーで破壊できる。ダイナマイトの使いかたにもコツがある。壁にできる限り近づけて仕掛ける。仕掛けたらすばやくそこから遠ざかるんだ。ステージが進むにつれて、失敗は許されなくなる。慎重に。

英之　壁に近づくって言っても、噴火のために、壁は赤熱してる。触れるとその瞬間にHEROは死んでしまうんだよね。慎重第一ってわけか、やっぱり。

蛇や巨大グモ、リアルに動いてほしい

健　坑道の奥には、気味悪いコウモリとか、でかい毒グモとかがうようよしてるはずなんだけど……。

英之　はっきり言って、動きが良くないね。単純すぎるよ。クモは何だか震えてるだけみたいだし、コウモリは、変速的だとはいえ、上下にしか動いてくれない。坑壁の穴から首を出し入れしてるヘビも、ピストン運動みたいだな。もうちょっと、こう、リアルに不気味に動いてくれないものかな。でもこいつらをやっつけるにはハイテクニックを要するね。

麻衣　HEROの体がカンテラに触れると、その画面は真っ暗になってしまうのね。でも、マグマは赤く燃えてるし、動物も光ってくれるから、うまくいけばクリアできるのよね。ここの坑道のヘビやクモって、みんな発光生物だったのね。

キャプテンのメモ

毒ヘビ、毒グモ、コウモリの退治には、マイクロレーザー光線銃を使うんだ。このマイクロレーザーは射撃許容範囲が短いので、対象へ十分接近して使うこと。かなり勇気がいる。それから正確な判断力も。

さらに、射撃方向は左右のみで、真下は狙えない。真下にヘビやクモがいる場合は、プロペラパックの上昇をたたく要領で、間隙を開けて押し、生物と壁との間をすり抜けるようにして、静かに下降していくしか方法がない。かなり高度な技術ではあるね。

底なし湖をクリアして、坑夫救出！

英之　面が進んでいくと、マグマの壁が開いたり閉じたりしてる難所があるね。これにはびっくり。

それから、地底湖。これがただの湖なら、それほど恐れることもないんだけど、底なし湖だからね。間違ってもはまっちゃダメ。2度と生きては出られないんだ。

そのうち、下方向に坑壁が突起していて、眼下に底なし湖の広がる凹状の超難関に出くわす。ここはたいへんだね。ゆっくり下降、すぐに水平飛行に切りかえて、そして急上昇。場所によっては、水平飛行のとちゅうに毒グモやコウモリが襲ってくるところもあったよ。それだけじゃない。凸状の坑道も難所だよ。底なし湖から、天井の坑壁までとどく壁がそそり立っているところさ。

麻衣　まず、壁のところまで飛んでダイナマイトを仕掛け、すばやく遠ざかるんでしょ。口で言えば簡単なんだけどね。ダイナマイトボタンを押したその瞬間、プロペラパックのボタンを押し、直ちに左右どちらかへ移動するボタンを押す……。この一連の動作を流れるようにやらなきゃならないのよね。かなり訓練が必要なんじゃないかしら。上達するには、やっぱり実際にやってみることね。何度もくり返して。はじめのうちは、あえない最期を遂げてたHEROも、そのうちきっと、男の中の男、真のHEROに成長していくわ。

英之　このソフトには上級者のための付録ステージがついてるんだ。その熔岩の活動はさらに活発で、そのうえ、底なし湖には奇怪な大ダコが生息してる。おちおち低空飛行もできない。これはすごいよ。

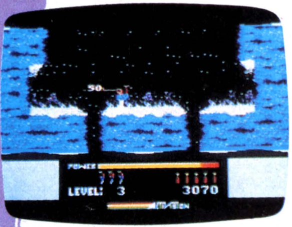
健　話はかわるけどさ、閉じ込められてる坑夫って動かないね。HEROに助けてもらったときのリアクションが、ただ顔を上げるだけなんて、地味じゃんか。飛び上がってバンザイするとか、肩を抱きあって喜ぶとか……、もうちょっと派手に作ればいいのに。

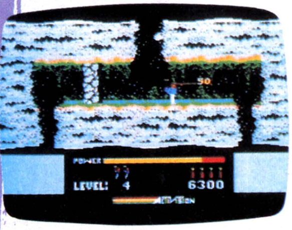
英之　おい。生きるか死ぬかの運命のせとぎわに立たされて、精根尽き果ててるんだよ、坑夫は。

健　じゃあれは、実はリアルな表現だったってわけか⁉　でもそこまでリアルさを追求するなら、HEROの死にかたもバラエティー豊かにしてほしかったなあ。どんなときでも、まっすぐ前を向いて直立不動で死んじまうなんてさ。

麻衣　このゲーム、1・5・9・13・17面のうち、自分の好きなところから始められるようになってて、いいわね。慣れてきたら、はじめのほうの面はパスしたくなるもん。坑夫をひとり助けたあとと、HEROが死んじゃったあとで、ゲームを中断できるようになってるのも、親切よ。

女の子は、あこがれの彼をHEROに仕立てて、熱中しちゃお！

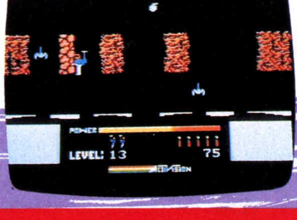




レベル5："ああ、ヒーローだ！"という感動のシーンなのに、坑夫は無愛想でイマイチかわいくないの

レベル13：この壁を爆破するにはわずかな地面にうまく着地しなければいけないんだ

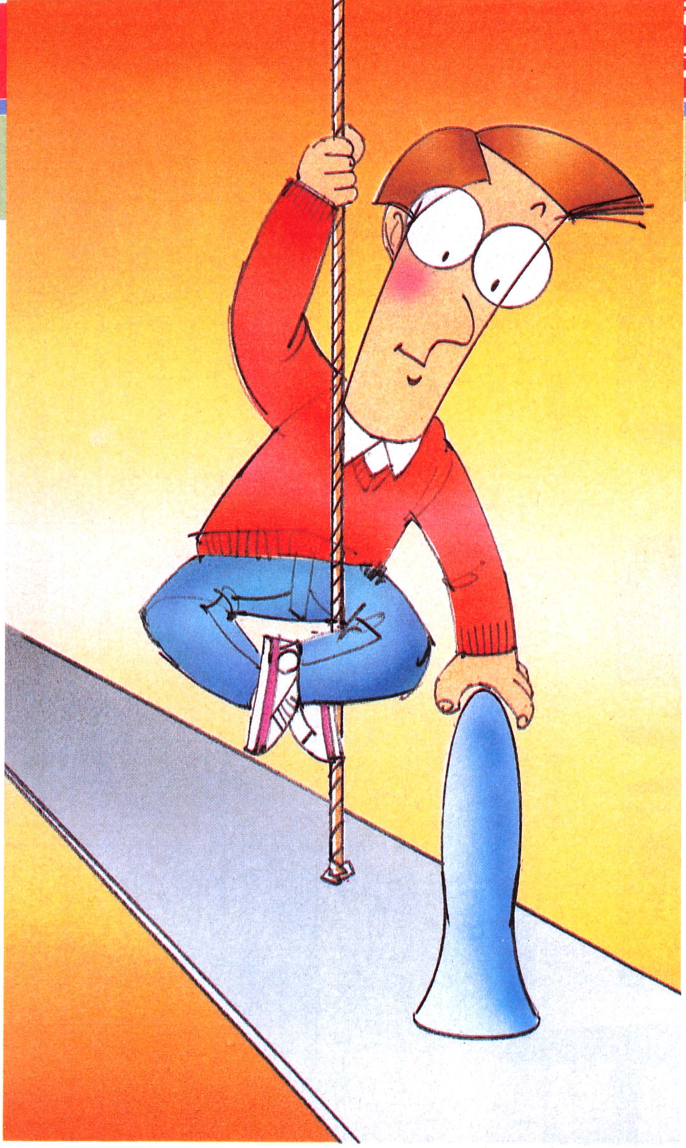
レベル13：なんだ簡単！　と思いきや、実はまっ暗で壁や地面が見えないだけなんてシーンもいっぱい



レベルプロ：ここまでは経験次第、このプロレベルをのりきるのが本当のプロ　でも苦しいぞ

100面までクリアできない人はオリジナルをどーぞ

ハシゴとロープを駆使しよう



ストーリー

『アレンジャー』の改訂増補版といったところ。主人公アレンジャーを操作して、画面上にあるすべてのアレンジピンを取るのだ。

スロットマシンとアレンジマスにより、ボーナスチャンスはひとつの面につき2回。画面数は、ディスク版で100面、テープ版で30面、難易度も3段階ある。オリジナルゲームの作成も可能になった。

〈富士音響〉

価格　T…………3800円
3.5D／5D……5800円

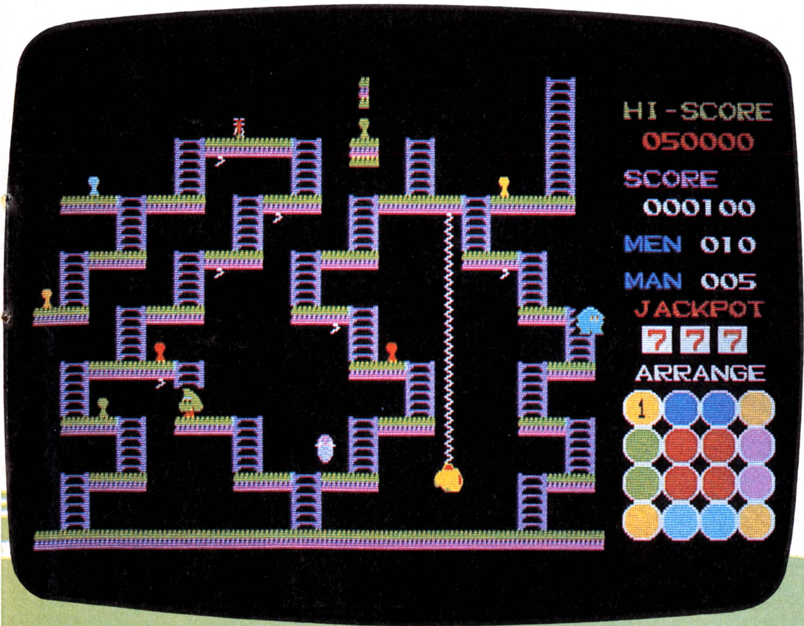
君はスーパーマンを超えられるか？

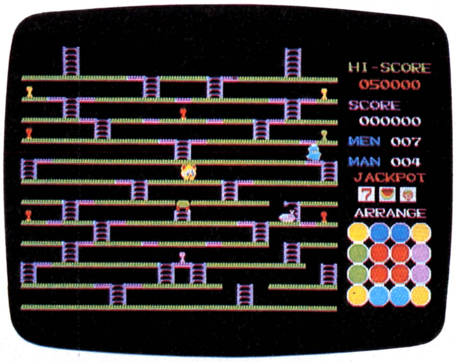
健　ロードランナー的ゲーム。最近はやりのパターンみたいだぜ。それにスロットマシンとアレンジボールを取り入れたようなものだな。ま、ものすごいアイデアってわけじゃないみたいだ。

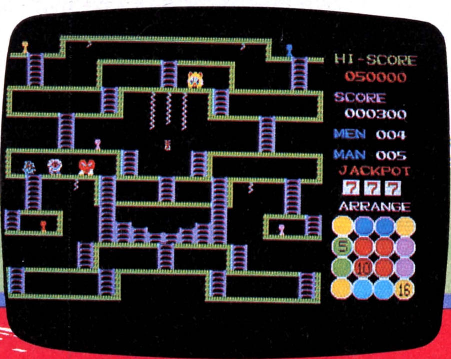
キャプテンのメモ

メニュー選択の次に、シークレット・キーの入力という作業がある。ここでシークレット・キーを入力すると、1面から、自分がすでにクリアできた面までのうちの、任意の面からゲームを始めることができるんだ。なかなかありがたい機能だから、大いに利用するといい。ただし、入力方法はめんどうだ。シフトキーを押して、ビーッと音がしている間にストップキーを押さなければならないのだ。もっと簡単に済ませられないものかとは思うが、とにかくこのゲームにおいてはそのような方法だ。間違えないように。

続いて、レベル入力がある。レベルは1から3まで。1はMANレベル、2はSUPERM







アレンジャーII（富士音響）

ANレベル、一番難しい3はGODレベルだ。自信のある人でも、はじめはやはりMANレベルから挑戦すべきだろう。

健　なるほど。人間を超えるとスーパーマンで、スーパーマンを超えると神様なのかあ。どうりでレベル3では、敵もやたらピョンピョンはねて、見きわめが難しいと思った。たやすくクリアできるもんじゃないぜ、あれは。

麻衣　キャラクターが変わってるわね。形は妙ちくりんなんだけど、それが不思議とおもしろいのよね。主人公のキャラクターは、パンダのできそこないのようなのに、かわいい。敵のキャラクターには、アメーバみたいなのや目玉おやじみたいなのがいて、見ててもなかなか楽しいわよ。

ゲームメーカー、いわゆるコンストラクションセットとしては、キャラクターエディタ、ステージエディタ、サウンドエディタがあるの。この3つを使って、オリジナルゲームを作ろうってわけなんだけど……。

意外とめんどう？オリジナルの作成

英之　ステージエディタっていうのは、ゲーム画面作成モードだ。ステージは5階建てで、各階はハシゴで行き来することが原則だね。で、色を変えながら落ちてくるアレンジピンをすべて取って、画面の最上部までたどり着くと1面クリア、となるわけだ。

各パーツは、カーソルを動かすことによって配置するんだ。ところが、そのパーツのところに、カーソルを1回持って行く、という手順を踏まなければならない。これがめんどうなんだよね。それに、☆マークのないパーツは、1度置いてしまうと移動させることができなくなるんだ。ここのところがちょっと困るな。

キャラクターエディタは、読んで字のごとくキャラクターを作るモードだね。

麻衣　ここにも気になる点がいくつかあったわ。

テンキーでカーソルを移動させるんだけど、すぐ2ドット分動いてしまうことがしばしばあったの。それで1ドット戻さなきゃいけなくて。カーソルの色が変わらないうえに、点滅してくれないのも問題ね。色は、COLOR……というように表示されるんだけど、いちいちそこを見るのがめんどうなのね。カーソルの下を見たいと思うときも、点滅してくれないから、わざわざカーソルを動かさなきゃいけないのよね。

コマンドも、もう少しふやしてほしかったな。上下反転とかをつけ足してもらいたいわ。

サウンドエディタで、ゲームの音楽まで作れちゃうわけね。曲作りが好きな人には、うれしい機能じゃないかしら。

健　欲を言えば、音楽的才能のない人を助けてくれるような例を、もっと加えてもらいたかった！

ユーザーディスクを作るモードに関しては、全然いうことなしだね。コンストラクションセットは、このテのゲームの不可欠要素になってきたみたいだなあ。

高得点獲得の秘技ちょっぴり公開！

英之　高得点をとるためには、面クリアだけじゃだめだね。やっぱりボーナスを狙わなくちゃあ。普通のアレンジピンとは別なピンが1面に1本、必ず出てくるんだ。これを取ると、JACK POKETのスロットマシンが回転し始める。その間、敵のモンスターは動かずにいてくれるんだ。

麻衣　スロットマシンは狙うといっても狙えるもんじゃないわ。アレンジマスのほうが確実よね。狙い方としては、中央の赤4つをそろえるのがベストみたい。なにしろ、アレンジャー君がひとりふえるんだもんね。

健　ボーナスも大切だけど、面クリアは基本だぜ。ロードランナーと違って、落ちると死ぬから、注意しとかなきゃ。

1面から20面くらいまでは、それほど高級テクニックは必要ないはずなんだ。ただね、ぶら下がってるヒモみたいなのがあるんだけど、これが普通のヒモじゃない。引きのばすことのできるロープなんだ。このロープを使わずにクリアできるのは、せいぜい4面までってとこだぜ。

英之　マニュアルに書いてないからって、知らぬ存ぜぬではこのゲームを克服できない！

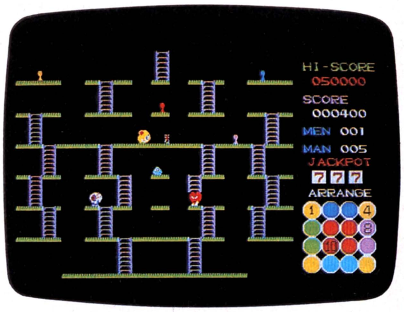
キャプテンのメモ

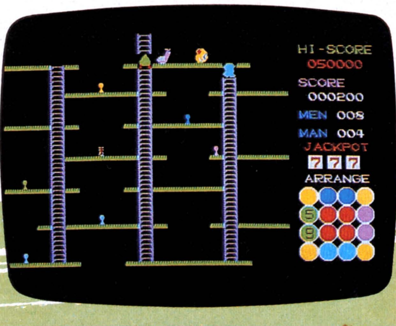
20面を過ぎたあたりから、かなり高度なテクニックが要求されるようになる。

アレンジャーは、ジャンプで5ドットしか飛び上がれない。ところが最上段まで6ドットあるような面に遭遇する。このような場合、君たちならどうするかな。Zキーを使えばいいことに気づいただろうか。Zキーでブロックを落とし、そのブロックの上に乗ってから、ジャンプするというわけだ。

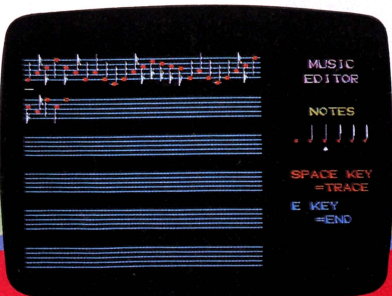
30面代にはいると、さらに難しくなる。天井が低くて敵を飛び込ませないような位置に、敵がいるという具合。ここでは、おびき出しのテクニックを利用する。敵と同じ高さになれば、敵はアレンジャーのほうへ寄ってくる。そこでブロックを利用して、天井の高いほうへ敵をおびき寄せたところで、一気に飛び越えるんだ。

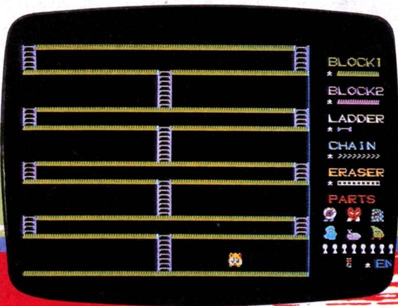
麻衣　あーあ、私まだレベル1が終わんないわ。これじゃ、スーパーガールになるには、徹夜も覚悟ってとこかしら……。





キャラクターを変えて、面を作って、曲も作って……キミのセンスでオリジナルも！

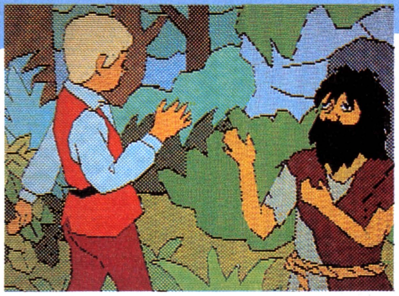




TREASURE ISLAND（データポップ）

原作を大切にして絵もきれい。でも欲張りすぎ(?)

大好きな『宝島』がゲームになった



ストーリー

このゲームは決してアドベンチャーゲームではない！ これはリタベンチャー（小説とアドベンチャーの合成新造語）ゲームである!!

ストーリーは、スティーブンソンの有名な小説『宝島』とまったく同じ。読んだことのない人、忘れてしまった人は、いま一度、原作を読んでみるのもいい。大人でも楽しめる冒険小説だ。

ゲームは大別すると、リアルタイム、アドベンチャー、ロールプレイングの3要素から成っている。

ゲーム方法、入力方法はアドベンチャーと変わりない。ただし入力はすべて英単語。CAPキーを押すことと、動詞、名詞の順に入力すること、この2点に注意。

〈データポップ〉
価格 5D……8800円

リタベンチャーさてその中身は？

英之 全体としてはアドベンチャー的な雰囲気なわけだ。とちゅう、ストーリーにあわせてリアルタイム部分やロールプレイ部分があるんだね。グラフィックは、まあ納得のいく仕上がりだね。

アドベンチャーを始めてしばらく行くと、リタルタイム部分にくる。迷路の中にいる主人公ジムが海賊につかまらないように逃げる場面だ。ジムの周囲にアルファベットが表示されるから進みたい方向の文字を入力すりゃいい。また、必要な英単語のスペルを間違えずに入力すると、相手の動きを一時的に止めることができるんだ。キーボードの扱いや英単語などのいい練習になるかもね。

健 俺、英語、嫌い！ このテのゲームは苦手だな。英語のせいで、高得点を出せなかったじゃないか。

ジムが、3回海賊につかまるとゲームオーバー。ここの総合得点はゲーム開始前に入れた条件と考え合わせて、はじき出されてくる仕組みになってる。ジムに不利な条件を入れとけば、得点はその分上がるってわけさ。

キャプテンのメモ

リアルタイム部分の点が高い場合には、アドベンチャーのヒントが出ることもあるから、気は抜けない。それに続くアドベンチャーあたりから、このゲームも佳境に入るわけだが、スペルの入力ミスは許されないぞ。ゲームオーバーになってしまうから注意されたし。また、宝島上陸後しばらくすると、ロールプレイングゲームになる。ここで、ジム、スモーレット、リプジー、トリローニの4人のうちひとりでもやられるとゲームオーバーだ。ここも要注意。

麻衣 私、ロールプレイングって好きよ。このゲームでは、戦況や個人の体力は常に表示されてるし、生死や優劣をちゃんと色分けしてくれてるから、悪くはないわね。

リタベンチャーって、リアルタイムありアドベンチャーありで、一度にいろんなタイプのゲームが楽しめるって言えなくもないわ。

クライマックスの宝探しは最難関

健 ここは、ゲーム中最大の難関だと思うな。森の中の迷路で宝探しをするわけだけど、俺、見つかんなかった。失敗は3回までしか許されないもんね。それとも3回許されればマシかな。とにかくこのゲームは、1回の入力ミスがゲームオーバーにつながるケースが多かったぁ。

麻衣 ウフ、人生はもっと厳しいかもよ。でも健の気持ちもわかるわ。もう少し、プレイヤーに対して思いやりを見せてくれても、良かったんじゃないかしらね。テストみたいな英単語入力も、何となく、つけたしっぽい感じね。

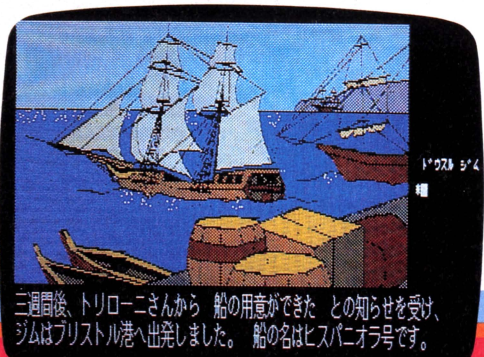
英之 プレイヤーの主体性が失われてる！ 最後の宝探しも、もう少し何とかならないものかな。

キャプテンのメモ

様々な要素を盛り込み、リタベンチャーと銘打った意欲が生かされず、空回りしてしまったような感じを僕は受けたんだが、君たちはどう思うかい？

「地図」は英語で？ 英単語の勉強が突然始まった

シルバーの話はいったい……？ それにしてもキレイな画面だわ



ラリパッパ野球団（ホットビイ）

「更生」という名の暴力に我を忘れる自分が恐い！

あはれ、つっぱり少年！でも爆笑

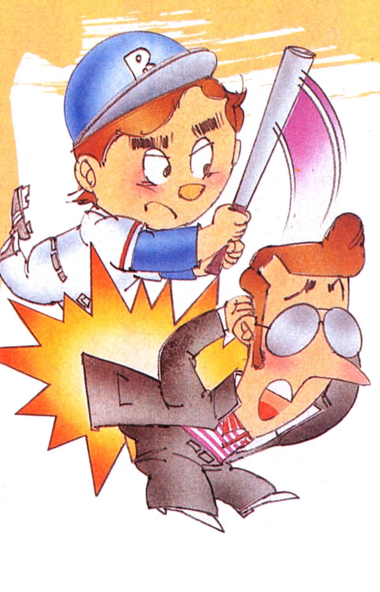
ストーリー

野球部員9人が、不良になってしまった！ そこで野球部の主将たる君は、不良化した部員たちに3本ノックをぶつけて彼らの根性をたたき直し、もとの健全な野球少年の姿に戻してやろうと、日夜奮戦するハメになった。

タイトルからは野球ゲームのようなイメージを受けるが、実はこれ、不良更生版マリオブラザーズなのだ。

〈HOT―B〉

価格 T……3800円



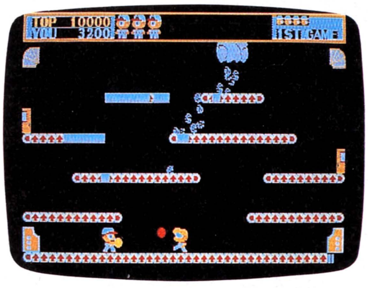
おーっと！出たか不良・必殺技!!

健 これはおもしろい。気に入った！ テンキー操作なのに動きもスムーズだし、グラフィックもグーだね。

不良は赤いツメエリを着てて、水色のサングラスをかけている。ノックを当てていくと、上着、ズボン……てな具合に、野球少年に戻っていく、その着替えかたがいいんだよね。

もちろん、相手は不良だ。黙ってノックされてるわけじゃないぜ。超特大ボールで攻撃してきたり、拾ったノック用ボールを投げてきたり。打ち返されることだってあるし、近寄るとパンチが飛んでくる。そのうち机やナイフを投げてきやがるんだ！ こっちにもノック用のバットという武器があるから、それで不良をぶん殴るわけ。「この野郎、更生しねえかっ」てな具合にさ。

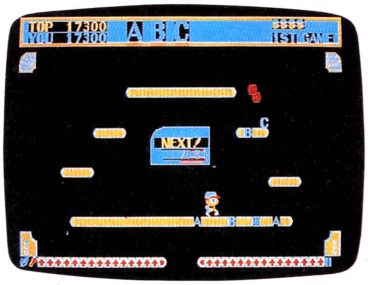
英之 金属バットでなきゃいいんだけどね。こんなに殴って大丈夫かな、なんて心配になるよ。でもむこうがナイフを投げてくるもんだから、負けずに応戦してしまう。これじゃ、どっちが不良だか……。



キャプテンのメモ

このゲームをうまくこなす鍵は、ジャンプだ。ジャンプの技術は、バッティングセンターで身につけることができる。ところがこのバッティングセンターがちょっと変わっている。チャイムが鳴ったかと思うと、なんと単語作りに励まなければならなくなる。指定の単語を1個作るごとに、野球少年がひとり増えるというわけだ。

麻衣 このバッティングセンター、1面では慣れれば4人ぐらい野球少年を増やせるわ。最高では6人かな。3面になると難しいわね。ゲームとちゅうに、ジャンプが高くなる羽を拾うこともできるのよ。ほかにも、飛距離の伸びる赤バット、速く走れる靴とかが落ちてるわ。

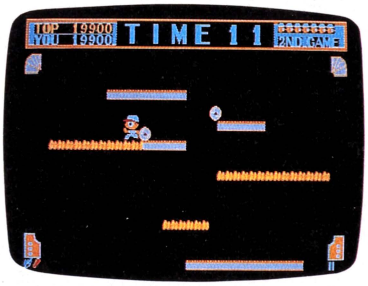


次から次へ、アイデア盛りだくさん

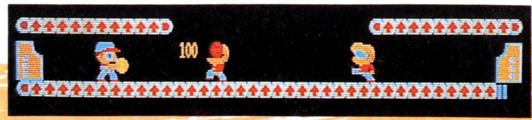
麻衣 もうひとつ、ジャンプテクニックを身につけることができる場所があるわ。そう、奇数面のボーナスステージよ。ここでは、次々と出てくるフルーツを、上手にジャンプして拾っていくのね。パーフェクトでプラス5千点、野球少年ひとり追加になるわよ。2回目以降は、パーフェクトをとるためには、かなりの技術を要するわね。

健 偶数面のボーナスステージは、コンダラ。つまりグランド整備用のローラーのこと。『巨人の星』の主題歌のアタマが「おもいこんだら～」だろ。で、あのローラーは重いから、重いコンダラになるわけ。わかる？ メジャーな呼びかたじゃないはずだけど、通には嬉しいネ。

アイデアいっぱい、とにかく飽きない。麻衣もめげずに頑張ってくれよな。



重いコンダラを引いて飛雄馬は整地に必死！



ボールを1回当てるとズボンが青に、だけどボールを持ってないときはバットでノックアウト！

「びっくりしただろう。あの日は朝一番の飛行機に乗らなきゃいけなくてね。心配かけたな」

キャプテンの笑顔があると、やっぱり部屋の感じが違う。話もはずむ。

「麻衣なんかさぁ、キャプテンが誘拐されたかって大騒ぎしてたんだぜ」

「ちょっとぉ、私がいつ大騒ぎした？」

麻衣が顔を赤くして叫んだ。

「もうふたりともいいかげんにしてよ。ところでキャプテン。メッセージをなかなかうまいところに隠してましたね」

「英之君なら、すぐ捜し出せると思っていたよ。あのとき押し入ったのは、やはりドクター・Kの手下だろう。いや、心配ないよ、君たち3人だけの腕を試すつもりだったかも知れないし、ま、とにかく、しばらくは安心していいよ。

実はアメリカに行ってたんだ。ドクター・Kについて少し調べてきた。その正体は未だに謎でね。ここ数年は、黒妖社の設立に心血を注いできたらしい。アメリカでも、ゲームマニアやトップの科学者の中に、挑戦状を受け取った人がいる。彼らとも話す機会に恵まれてね……」

キャプテンの話は続いた。

その数日後、スティーブン・ジョンソンという人物から、キャプテンあてに手紙が届いた。

構成 スピカ
協力 有岡治／板寺龍義／浮田利康／卯木輝彦／遠藤行一／木村信行／桜井博道／芦ケ原隆之／早川正浩

ホビーソフトレビュー

人気アーケードゲームのホビーソフトへの移植は大はやり。キミの秘蔵ソフトが必ずまた増えちゃうぞ!

ついに出た! 本家本元の醍醐味

ゼビウス(ナムコット)

機種 ファミリーコンピュータ 価格 ¥4900

仁水猫吉

あれはいまから半年ちょっと前、しとしと雨の降る六月だった――僕が、東京は大田区蒲田の蒲田駅前にある、ナムコの本社へ見学に行ったのは。以下はそのときに聞かせていただいた話からの抜粋である。

〈僕=筆者、ナ=ナムコの人(確か秘書課の人であった)〉

僕「いま巷では、X1用のゼビウスが圧倒的人気を誇っているんですけど、ナムコとしてはどうお考えですか?」

ナ「いやァ、ナムコが作ればあんなもんじゃないですよ。ゲームバランス、動き、そして完成度など……。

ここだけの話ですけどね、もし、ナムコがファミコン用のゲームを出すっていったら、あなた買いますか?」

僕「どーしようかなぁ……」

ナ「ギャラクシアンとか、面白いのがたくさん出ますよ。みんなが、アッと驚くようなやつがね。なにせファミコンは、ゲームに関しては最高のハードウェアを持ってますからねぇ」

発売同時に売り切れ!?

ここまで書けばわかるだろう。そう、ついにファミコンのゼビウスが発売になったんだ。ところが、売り切れ店が続出という有り様だから、11月8日が発売日だったはずなのに、まだ手に入っていない人もいる(らしい)んだ。そんな人は、じっと我慢の子で、手に入るまで辛抱していてくれ。

そんなこんなで、ついに出たゼビウスは、完成度は最高! 業務用の本物と、ほとんど変わらないんだ。変わった部分といえば、とちゅうに出てくるナスカの地上絵がなくなっていることと、アンドア・ジェネシスの動きが少し違うぐらい。ただし、噂のファントムとか、ギャラクシアン、犬、スパイダー、そして、ゼビウス星の終末etc.は、まだ確認されていないからわからないけれど。

また、動きだって滑らかそのもの。X1用ゼビウスの、あのぎこちない動きなんか全然比較にならない(X1用は、動くキャラクターにPCGを使っているため、どうしても滑らかには動けないんだけれど……)ほどだ。と、言っても、あちらはあくまでも"そっくりさん"だったのに対して、これは"本家本元"ナムコ純正。もともと比べ物になんかならないのは当然なんだろうけれどね。

ではさっそく、ファミコン版ゼビウスの攻略法といこう。

とはいうものの、さっき書いたように、ファミコンゼビウスは本物とほとんど変わらないんだから、攻略法も本物と全然変わらないんだ。ということは、過去に出されたゼビウス攻略法の本などの内容が、すべて当てはまるわけだ……。

これは困った! これからいったい何を書けばいいんだ? これじゃあどんなことを書いてもいままでに書かれたことの焼き直しみたいになっちゃうじゃないか。仕方ない、無理を承知でやっていくしかないな。読者の皆さん、これから書くことの中に、どこかで読んだようなのがあっても、笑って許してくださいネ。以上、お聞き苦しい点があったことをおわびします。

といったところで、始めますか。

マップを作ろう

こうしたスクロールゲームの場合、まずはマップ(地図)作りから始めるのが筋だろう。幸い、ファミコンにはポーズ(一時停止)機能が付いているから、ところどころで止めながらマップを作っていけば簡単。僕が試しに作ってみたマップを載せておくから、これを見本に、各自が作ってみるのもいいだろう。作るのがめんどうな人はこのマップを拡大コピーして、いろいろ書き込むなりすればいいだろう(ただし、僕はとちゅうの面までしか作らなかったけど)

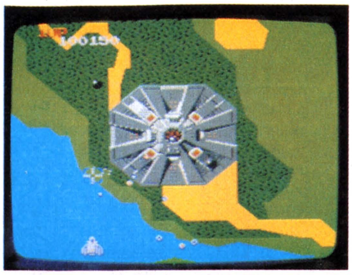
マップができればゲームは楽勝なんだけれど、ただ地形を写せばいいってもんじゃなくって、そこにいろいろなこと、たとえば隠れキャラクターが出た場合に、それを書き込むとか、ここらへんではソルバルウを画面上方に位置させておくべきだとか、ゲームに、というよりハイスコアを出すために必要な情報を書き込むんだ。

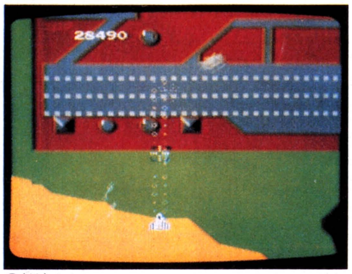
これさえわかればOK!

では、およばずながらも各面について説明していこう。

エリア1……なるべく画面の上の方へいって、地上物はすぐに破壊。また、トーロイドは深追いしないこと。タルケンは、画面中央くらいから出現、ソク破壊、といった感じで。また、ソルは2本。スペシャルフラッグもひとつあり。

エリア2……最後のデロータ・ログラム・ゾルバクのかたまりだけ注意。破壊できないと思ったら、あまりしつこくないから早目に逃げること。ソルは1本。





©(株)ナムコ

エリア3……初めてバキュラが出現。ひたすらよけるっきゃない（256発のザッパーで破壊できるとはいうけれど、絶対に無理なので）。それに、ソルは2本で、スペシャルはひとつ。とちゅうのある決まった場所で必ずタルケンが飛んでくるので、それをすかさずやっつけ、続いてログラムとバーラを一撃でやっつけたら、急いでソルを取ろう。

余談だけど、ザッパーがバキュラに当たったときの音だけはX1用の方がイイ。それに、ナスカの地上絵がないのも寂しい。といったところが、このエリアで目につくな。

エリア4……いよいよ登場、アンドア・ジェネシス（アドーア・ギレネスともいう）。バキュラがひとつ出てきたら、ジェネシスの出る合図。画面下方の中央に移動して、ザカートに備えよう。

ところで、このファミコンゼビウスでは、ジェネシスがナ、ナ、ナント動かないんだ。だから、やっつけられない場合でも、ジェネシスがスピードを上げて逃げて行くんじゃなくて、ソルバルウがジェネシスを追い越していく、という感じなんだ。攻略のポイントとしては、できるだけ端に寄らないこと。端に行ったら、もうおしまい。中央あたりで、ザカートが止むのを待とう。

また、うまくジェネシスをやっつけたからって気を抜くと、すぐあとに出てくるザカートにあっさりとやられて、このエリアをもう1度、なんてことになる。泣くに泣けないから、気をつけて。

エリア5……このエリアでは、主に空中物のことだけを考えよう。なにせ、海上のグロブダーはソルバルウを攻撃してこないからね。

とはいうものの、実はここでうまい人とそうでない人の差がでるんだ。うまい人、俗に言う「1千万点プレイヤー」なんかは、ただ先のエリアに行くのがうまいだけじゃなくって、こんなところでの小技がうまい！

つまり、空中物なんか（ここでは、タルケンやゾシーなど）を避け、かつチャンスを逃がさずに、撃てるグロブダーは目一杯やっつけ、その結果、点数がハネ上がる、といった調子なんだ（俗に「カッパギ」と言われる）。まあ、うまくやってくれ。

また、海上のガル・デロータは、早目にやっつけるのが得策だろうし、その向こうには、ソルとスペシャルフラッグがあるけれど、ソルよりもスペシャルの方が得なことぐらいは、誰だってわかるだろう。そんなわけで、ソルが2本に、スペシャルがひとつ。

エリア6……ここでは、エリアなかほどのボザ・ログラムと、エリア最後のふたつのガル・デロータが難しいくらいだけど、それも出現ソク破壊、とやれば簡単。そのほかは、ドモグラムの出てくる順番を知っていればとても簡単だ。また、ソルが1本、ボザ・ログラム近くの川の前にあるから取りこぼしのないように。

エリア7……ここは、本来ならば地上絵が出現するはずなんだけど……（寂しい）。また最初のほうの「ドモグラムの盆踊り」は、やはりパーフェクトで取ってほしいね。

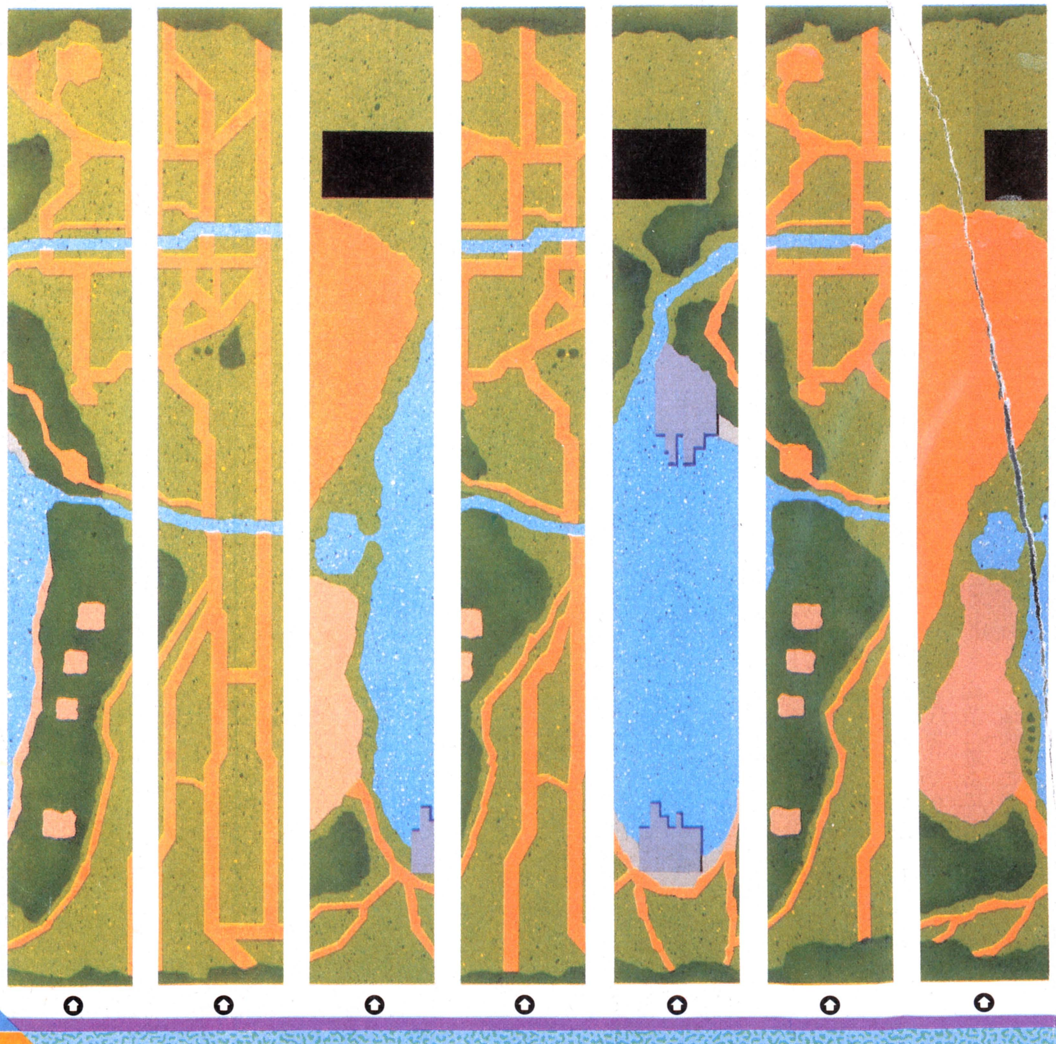
ところで、本当ならば、地上絵の尻尾あたりでスペシャルが出るはずなんだけど、ぼくはまだ確認していないんだ。どなたか、確認した人がいたら、BEEPまでご連絡ください。

おっと紙数がつきてきた。残念だけど、ここまでにしておこう。あとの部分は御自分で（と、無責任な発言）。

ところで、僕は前まえから不思議に思っているんだけど、どこの本を見ても、「ギドスパリオはソルバルウのザッパーと同じ物である」となっている。でも、それならばなぜ、ザッパーはバキュラにはね返されるのに、ギドスパリオはバキュラをものともせずに飛んでくるのか？ うーむ、謎だ（誰か知っていたらBEEPまで）。

「プレイするたびに謎が深まる！」というコピーがぴったり当てはまる、ファミコン用ナムコット「ゼビウス」は、ベストセラー間違いなし！（いやー、今回の原稿はルンルンにノッちゃって……）

エリア1　エリア2　エリア3　エリア4　エリア5　エリア6　エリア7



どこかにありそうな光景が笑える

アーバンチャンピオン（任天堂）

機種　ファミリーコンピュータ　価格　¥4500

冬樹真冬

2人で熱くなりすぎる!?

ファミリーコンピュータの最新ゲーム「アーバンチャンピオン」は、町中で1対1で殴り合いをして相手を倒すのが目的のゲーム。2種類のパンチを効果的に使って相手を倒し、マンホールに相手をたたきこめば勝ちというわけ。

今までのファミリーコンピュータのゲームはひとりで遊ぶものが多かった。2人用というとテニス、マリオブラザース、デビルワールド、ベースボールくらいで、とくに前の3つは2人で協力しあってやるゲームだ（余談だけど、編集部には遊び人が多いので、ファミリーコンピュータを1人で長時間占領していると「デーヒンシュク」をかってしまう。仲間に入れてもらえないライターは、しまいには「どーせ私はしがないアルバイトさっ……」と言いながらいじけてしまうのだ）。でも、2人で協力しながらゲームをするのもしばらくすると飽きて、結局、一番楽しめるのはバトル（戦い）ゲームになってしまう。ベースボールはもちろん、マリオブラザースのバトルモード（?）はなかなか愉快だし……。

でいい加減このふたつのゲームも飽きたな、というところで出たのがこのゲーム、「アーバンチャンピオン」なのだ。

ストレス解消のためにゲームをやるときや、腹が立ってムカムカするときなんかはこのゲームは最適！

人を殴ってウサ晴しというのもちょっと過激な気もするけど、そのへんは目をつむってもらってゲームの中味を見てみようか。

マンホールに敬礼

当然1プレイヤーと2プレイヤーが選べる。1プレイヤーのときは向かって左側の人を動かし、右側はコンピュータである。

コントローラで動かすことができるのは、前後の動きと腕の上下、それにスウェイ（上体を後ろにそらし相手のパンチをよける）。ふたつのボタンはAが動作は速いけれども弱いパンチで、Bは動作が遅いけれども強力なパンチになっている（私はBパンチはトロクて苦手）。

パンチを出していないとき（つまりボタンを押していないとき）は、自動的にガードしてくれる。ガードは✚ボタンの上を押すと顔、下を押すとボディになる。パンチを出す場所を選ぶときも同じ要領で、相手のガードしていないところを素早く判断してパンチを出すことをマスターするのが最低限のテクニックなのだ。

なお、パンチのスピードが違うことにも注目したいね。Bパンチを出すときは1度大きく後ろに腕を振るので、そのスキにAパンチを出したり、スウェイして相手のパンチでダウンしないようにするのも必要なテクニックだ。

で、Aパンチを当てると1歩、Bパンチだとかなり相手を後退させることができる。

こうして相手を画面の外にたたき出すと相手がミス1回（当然自分がやられても自分にミス1回がつく）。ミスが2回になると画面の端にフタが開いたマンホールが出現する。そこへ落ちたらゲームオーバーになるのだ。このマンホールの落ち（本当にオチね）があって、なるほど路上のボクシングね、と納得。

勝つと2階の窓から女の人が出てきて紙吹雪で祝福してくれる。このとき自分が勝利者だと「これが私の実力ね！」と言いたくなるけれど、負けたときは「なにさ、エバっちゃって」ということになる。

連行されたらオシマイ

画面下に2人のスタミナと残り時間が表示されている。

スタミナはAパンチ、Bパンチを使うだけで1ずつ減ってしまって、さらにAパンチを打たれると4ポイントマイナス、Bパンチだと10ポイントマイナス！なのだ。

また、ときどき2階の窓からヒゲのおじさんが落とす植木鉢（これに当たると、しばらくの間放心状態になって、無条件にパンチを打たれてしまう）に当たっても5ポイント減ってしまう（んー、クレイジークライマーを思い出してしまう）。

ちなみにスタミナがゼロになってもすぐ負けるわけではない。そうそう、パンチが入ると相手が後ろに転がってしまうぞ（この後転がとってもうまいっ！　拍手ね）。

時間のほうは、ゼロになるとパトロールカーが来て、劣勢側（画面中央より端に押されてる方）の人を連れていってしまう。パトカーから警官が首を出したあと、劣勢側の人が「エッ、俺が?」という顔をするところがオカシイ。このパトカーは時間がゼロのときだけでなく時々見回りに来る。パトカーのサイレン音が聞こえると2人は急いで建物の端まで行って知らんぷり。この姿が上を向いて首を左右に振るのだけれど、思わず「俺は何にもしてないよー」とセリフをつけたくなってしまうのだ。

ちょっとパワーが……

ゲームの背景になっている店だけど、これは全部で5店ある。スナックバー、本屋、床屋、レストラン、ディスカウントショップ。それぞれの店で植木鉢を落とすオジサンや女の人に特徴をつけた方が面白かったと思うのだけど……。

それから、とくにコンピュータを相手にやっていると、展開が単調になってしまって面白くない。あのファミリーコンピュータの最新ゲームにしては、ややパワー不足を感じるのは私だけかな？　あのゼビウスが出た後だけにちょっと残念。でもまあ2人でストレス解消に遊ぶには最適のゲーム。

最後にこのゲームのコツを少し

○パトカーが最初に来るのは60秒台が多いから、それまでに相手をなるべく片付けよう。

○画面の端まで追い込んだら、Aパンチでも敵を倒せるようになる。

○相手が防御に回ったら、うまく上下のフェイントを入れてパンチを打とう。

○2人でやるときはAパンチを多く使った方が勝てることが多いみたい。

いたずらニャームコを捕まえろ！

マッピー（ナムコット）

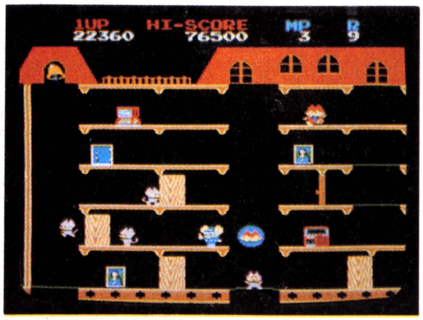
機種　ファミリーコンピュータ　価格　¥4500

清水雅仁

「初めてマッピーをゲームセンターで見たときの感動は、今でもはっきりと思い出せるような気がする」なーんてね。でも、マッピーのデビューは確かに衝撃的だったね。なんといってもあの音。エレクトリック・バンジョーを駆使したあの音は、それまでのビデオゲームミュージックの常識を打ち破った、それはもうドエライものだったんだ。

そのマッピーが家庭でできるなんて！　そう、MSX用に続くナムコ純正の「マッピー」が、任天堂ファミリーコンピュータ用で発売になったんだ。しかも、MSX用にはなかった、ボーナスステージまで付いている。これをスゴイと言わずして、何をスゴイと言うのだろう。さあ買った買った、お買い得だよ（どうも今日は興奮ぎみだなあ）。

©(株)ナムコ



ところが、たまにマッピーを知らない人がいるもんだから、マッピーファンの僕としては、たいへん悲しいんだ。そこで、ここにマッピーのストーリーを載せておこう。もし君の身近に、マッピーを知らない人がいたら、これを読ませてほしい。

ストーリー

正義感あふれる元気なポリス、マッピー！

一生けんめいだけど、おっちょこちょいが玉にきず。

いたずらもののニャームコたちを追いかけて、やってきましたニャームコ屋敷！

なかには、ニャームコたちが盗んできた品物がどっさりこん。

金庫、モナリザ、マイコン……と高価なものばかり。

「みんな取り返すぞ！」と、いきごんで入ってはみたものの、屋敷のなかはどうも勝手がちがう。

階段はなくて、あるのはトランポリンだけ。

盗品さがしてピョンピョン行ったり来たり、追いかけっこ。

がんばれ、マッピー！

うろうろしてると、ニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

（ナムコ「NG」2号より転載）

——と、いったわけで、マイクロポリスのマッピー君は、日夜戦い続けるんだ。そんなマッピー君を応援するキミに、ニャームコたちには内緒で、特別にいろんなことを教えてあげよう。

特別捜査官マッピーの捜査ファイル

1 ニャームコ屋敷の特徴

盗品が置いてある5階建ての屋敷で、場合によっては屋根裏も通行可能。各階間の移動には、トランポリンを用いる。なお、各階にはほとんどの場合ドアがある。そのほかベル・落とし穴などがある。

トランポリン

上下の階へ移動するために使用する。連続してバウンドすると、色が、緑―青―黄―赤とかわり、赤のトランポリンは次に破れる。バウンドの途中でどこかの階に着地すれば、もとの色にもどる。

ドア

一般ドアとパワードアとがあり、ニャームコたちは一般ドアのみを使用。パワードアは、マッピーのみが開閉でき、開くときには、ドアのノブ側に〝マイクロウェーブ〟が発生。衝撃波(マイクロウエーブ)は、ニャームコたちにのみ影響を及ぼす。このドアは、1度使うとあとは一般ドアとなる。また、ドアで自分自身をはね飛ばすことができるから、それを用いて、「ドアダッシュ」、「ドアアタック」という技を使うこともできる。この「ダッシュ」と「アタック」をうまく組み合わせると、はさみうちされた場合にもミューキーズたちをかわすことが可能である。

ベル

Round8、9、10におけるニャームコ屋敷にて出現。これをニャームコたちの頭上に落とすことによって、彼等を一時的に仮死状態にすることができる。

落し穴

Round12、13、14において出現する。マッピーが通ると穴が開き、ニャームコたちが落ちると仮死状態となり、マッピーも落ちるとミス。落とし穴は、一定時間後に普通の通路となる。

2 キャラクターの性質

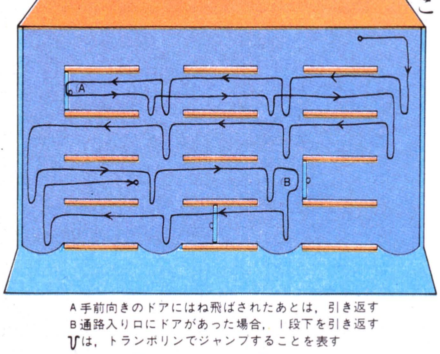
マッピーは、ニャームコおよびその子供、ミューキーズたちに触るとミスになる。ゆえに、ニャームコたちの性質を研究することは重要である。

ニャームコ

敵の親玉。一見怖そうだが、じつは臆病者。動きの特徴は**図1**の通り。うまく通り道を予測すればパワードアの衝撃波で連れ去ることもできる。また、通り道に盗品がある場合は、その裏に隠れる習性があり、隠れている時にその盗品を取り返すと、ニャームコは観念して1000点を差し出す。これを狙うのもひとつの作戦である。

ミューキーズ

ニャームコの子供たち。謎が多く、全部で何匹いるのかさえ確認されていない。動きについても解明されていない部分が多く「通路の途中では絶対に引き返さない」という法則のみがわかっている。



A手前向きのドアにはね飛ばされたあとは，引き返す
B通路入り口にドアがあった場合，1段下を引き返す
Ʊは，トランポリンでジャンプすることを表す

図1：ニャームコの動き

ニャームコのご先祖さま

ひとつの屋敷で長時間もたもたしていると出てくる。衝撃波にも影響されず、「天下無敵のご先祖さま」などと呼ばれている。当然触るとミス。これが出たら逃げるほかない。

3 うまい盗品の奪回法

盗品は5種類あり、高価な順に金庫・モナリザ・マイコン・テレビ・ラジカセ、となっている。この5種類がそれぞれふたつずつあり、片方を取るともう片方が点滅し、点滅中に取ると最初2倍で、それを続けると、最高5倍までになる。よって、金庫のように高価なものはなるべくあとに、ラジカセなんかはなるべく先に、ふたつ揃えて取るほうが良い（マイクロポリス事件簿よりの抜粋）。

と、こんな感じだ。どうだろう、役に立ちそうかな？　えっ、まだマッピーを持っていないから意味ないって？　じゃあいますぐ買いに行こう。なんたってお買い得だよ。さあ買った買った。（今日は本当に興奮ぎみだなぁ）。

ガンバレ、にっぽん

チャンピオンボクシング（セガ）

機種 セガ 価格¥4300

秋本あき

チビで短足でやや小太りというかにも日本人らしいボクサーが、長身で金髪の黒人（というか、やや茶色っぽい。でも、そんな外人いるかなぁ、まったく。国籍はどこよ）に果敢になぐりかかっていくところを見て、私は思わず涙をうかべてしまったのでした。

昔（私が小学校のころだったかな）、よくボクシングを見たっけ。ちょうどそのころは、今はお笑いタレントになってしまったガッツ石松や輪島（すもう取りではない）が活躍していて、よくTVの前で燃えたものでした。最近はあまりボクシングがパッとしていないようで、どちらかとゆーとプロレスに人気を奪われ気味。

そんななかで、あのボクシングの興奮を思い出させてくれたのがこのゲームです。

スッキリよく仕上がってる

セガのチャンピオンシリーズの最新作でもあるこのゲームは、今までのチャンピオンシリーズとデキがまったく違って、単純によく仕上がっているのが最高に嬉しい。

単純なんて言い方は、悪く聞こえがちだけど、プロレスなどと違ってボクシングはパンチのみで相手を倒す。簡単なだけにテクニックや瞬発力が必要になってくるのです。

このゲームでは、パンチが「ジャブ」、「ストレート」、「アッパー」の3種類あって、コントローラを上下に動かすことによって顔面とボディ攻撃を選ぶことができます。

腕を上下に動かすことによって、ディフェンスが可能になり、顔のガードをしているときは、顔面へのパンチをすべて受けることができます。ガードの方法は、パンチを出さない、つまり何もボタンを押してなければいいのです。

これだけでもゲームを楽しむことはできるけれども、高いレベルに勝つには作戦が必要になってきます。

まず3種類のパンチの特徴を見てみると、

「ジャブ」 相手に与えるダメージの割合が一番小さいけれど、短時間で打つことができるので、相手がアッパーなどを打とうとしているときに、カウンターですばやく打ち込むのに向いている。

「ストレート」 一番オーソドックスなパンチで、相手に与えるダメージもパンチを出してから相手に当たるまでの時間も平均的。

「アッパー」 相手に与えるダメージが一番大きい代わりに、パンチを打つときに、1回身がまえるので、このパンチを打つときは、よくタイミングを見て打つようにした方がいいでしょう。

あくまで非情なレベル5

対コンピュータでは、レベルは1から5まで選べます。1や2は、慣れれば2ラウンドまでにKOできるでしょう。3以上になると最初のうちはそう簡単に勝てません。実は、私はまだレベル5に勝ったことがないのでした……。

なぜか？ 連続パンチが急に増えてくるからです。1度相手が連続パンチを打ち出したら、さがるか、ジャブでカウンターパンチを狙うしかありません。しかし、それがうまくいくのもレベル4くらいまでで、レベル5で連続パンチを防ぐ最善策は打ちかえすのをやめて、ガードに専念することでしょう。そして相手のすきを見て反撃していくしかありません。

相手の体力の減り方は、前に書いたようにパンチによっても変わりますが、自分の体力もパンチが相手にダメージを与えたときに、わずかに減ります。つまり相手が連続パンチを打ってきて疲れているとき、うまくカウンターパンチを入れて反撃すればKOです。

ゲームの決着はKO勝ち、1ラウンドに3回ダウン、ほかに判定勝ちもありまして、1ラウンドは2分で8ラウンドまでになっています。決着がつかないときは、ラウンドごとに点数がつきます。

この点数の計算方法は、ラウンド終了時に残っている体力を見て、かなり少なくなるとマイナス1ポイント、ラウンド中に1回ダウンするたびにマイナス2ポイントとなります。なお、お互いにダウンしあっていても、勝っている方を10ポイントとして計算しています。

たとえば、自分がダウン1回、相手が2回で残りの体力が同じくらいなら、10対8というふうに。私がやっていて10対4と点差が開いたことがあります。残り時間が0になった瞬間に、偶然相手に3回目のダウンをさせたときでした。

KO勝ちが無理だと思ったら、このへんを考えましょう（私は派手になぐり合いをするのが個人的には好きだし、ゲームを楽しむにはそのほうがいいと思うけど）。

芸が細かくてイキイキ

相手がコンピュータではつまらないという人に、人間同士の対戦もできるようになっています。

ジョイスティックでやるぶんには問題ありませんが、キーボードでやるにはやや難点があります。向かって左側の日本人でやる人はキーボード右側のキーを使い、外人でやる人は左側を使わなければならないということです。せいぜい本当のケンカになるほど熱中しないようにしてくださいな。

最後にグラフィックのこと。チャンピオンシリーズで一番デキがいいといったのも、このグラフィックが大きな理由のひとつです。

ゲームに出ている両ボクサーとレフリーの3人は、いずれも愉快。歯をくいしばってパンチを打つ日本人、ダウンから立ち上がるときにひと息つく外人、目の動きが異常なレフリーと、なかなか凝っているのです。音はあまり派手に使っていないけれど、勝利者がレフリーに手を上げてもらったときの観客の歓声が、私は好きです。

1台のジープが要塞の核を目指し…

BORDER LINE（セガ）

機種　セガ　価格¥3800

桜井博道

"BORDER LINE"とは"国境線・境界線"である。文字通り、君は敵側の基地や要塞を破壊するために速射砲2門を装備したジープに乗り込み、様々な障害に悠然と立ち向かっていくんだ！

突撃を開始する前に、君だけに攻撃作戦を教えてあげよう。でないと敵側のガードは固いから突破するのに困難だからね。

まず第1ステージ。敵の基地にたどり着くまでの道程は、わりと厳しい。道幅は、ジープの大きさを考えるとかなり広いが、その両隅にビッシリと敷きつめられた三角形状の爆弾がヒラリヒラリと不規則に向かってくる。ジープに装備した速射砲で間髪いれずこれを爆破する。

もちろん、ジープの方向は、レバー操作次第で前後左右といくらでも変えられるので、走っているジープをうまく操作し、向かってこないではりついたままのものを次から次へと射ち落とせば、スコアを伸ばせるはずだ。このときにジープのスピードが速いとコーナーを曲がりそこねるので、あまり先を焦らないで進むこと。同時に、ジープのスピードを殺し過ぎても、こんどは爆弾が次から次へと向かってきて防御がほぼ不可能になってしまうので注意すること。

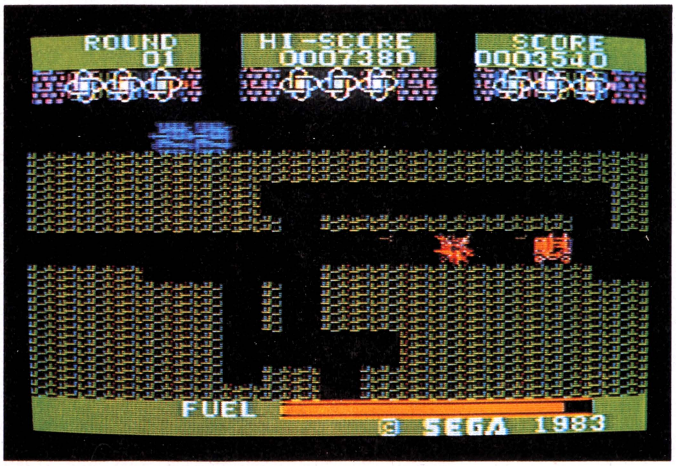
いよいよ戦闘開始！

さあ、君は敵の基地の近くまでやって来た。前方には入口を守り、ふさぐようにして、戦車とジープが発砲してくる。先手必勝とばかりに、君も射ち返す。敵の戦車とジープは、横4列の編隊を組んで直進してくる。この際、敵側は左右の動きはなく、ひたすら前進してくるだけだから、自分のジープが通れるほどの幅ができたらするりと編隊をかわし、入口でうごめいている敵側の"核"のようなものに発砲し爆破すれば第1ステージをクリアしたことになる。

次に君を待ち受けているのもやはり戦車とジープだ。このステージでは9個の"核"が画面上方でうごめいている。ここでは自分のジープの通り道をほかに作り、相手の"核"を破壊できるんだ。つまり、動きたい方向にジープを進められるということ。左右にビッシリ敷きつめてあるように見える壁は草原のようなもので、君の意志でいくらでも自由に道を切り開くことができるし、逆戻りすることもできるんだ。このステージでうまく敵の意表をついて、戦車とジープを攻撃しよう。ただし、戦車やジープは破壊しても、のべつまくなしに登場するので、破壊した直後に目標の"核"に接近するのがコツだ。

第3ステージは、様子がガラリと変わり、レンガ作りの要塞に囲まれた狭い道を突進する。ここでは敵の"核"は9個、全部破壊しない限り、次の最終ステージへは移れないから、ハリキッテ攻撃しよう。

まず前ステージ同様、戦車2台、ジープ1台が君のジープめがけて攻撃してくる。要塞は格好の砲よけになる。相手は徐々に君に近づいてくる。要塞の陰で待ちぶせして攻撃するもよし、相手の攻撃してこないタイミングを計ってすばやく攻撃するのもよし、相手をだましだまし、目標の"核"に近づき破壊するのが君の任務だ。

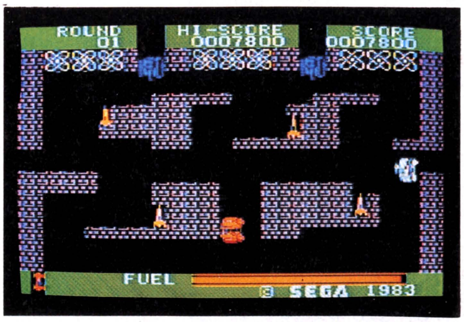


さて、君は最終ステージに到達する。情況を詳しく説明すると、相手が守っている"核"は、画面上部に1個しかない。ただし、その"核"の周囲、つまり3側面にダブルの速射砲があり、つねに発砲している。そのダブル速射砲を囲むようにして要塞があり、その間の道には2台の戦車が外敵から"核"を守っている。第2ステージと攻略の基本は同じで、自らが道を切り開き、相手の基地の奥深くまで入り込んでいく。

スキあり！突撃っ!!

ここで最終ステージ攻略戦法を君に教えよう。まず注目すべき点は、"核"を守っている3門の速射砲だ。左側、真下、そして右側と、3側面を守っているのだけど、同時に3門が作動し発砲するのではなく、左側の攻撃を約3秒で終えた後、真下への攻撃をさらに3秒、右側への攻撃を3秒、つねに発砲はしているがここに攻撃の間隔があく。ここが狙い目になる。

つまり"核"を守る戦車2台を同時に間髪入れずに攻撃する。さらに素早く目標に近づき、攻撃する側面を自分で決める。まあ、戦車が新しく出現するのは左右の側面だから、"核"の真下に位置を取るのがベストだろう。敵側の真下への攻撃が終わると、もう1度真下を攻撃してくるのに約6秒あるから、そこで集中砲火すれば、苦もなく敵の"核"を破壊できるのだ。



全体の印象は、まあまあというところ。画面はきれいで、音も1度聞いたら忘れない、明るさの中にも緊迫した雰囲気を持っている。戦車やジープの動きがとりわけ速くもないのに、緊迫感が失われないのは、押したり引いたり、内容に伸縮性があるからだろう。ゲームそのものはかなり以前に発売されたものだが、今でもけっこう楽しめる1本。

待ちに待った新作ゲームソフトが勢ぞろい！

デビューあべにゅう

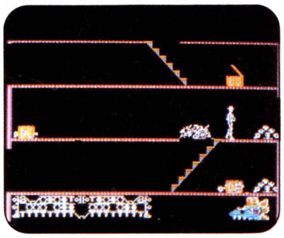
登場と同時にグッグッと人気急上昇のソフトから、1月中に発売予定のソフトまで、今月もズラリ並んで57本。おかげで〝あべにゅう〟は過密状態、1ページ増の大奮発。相性のいいヤツ、捜してくれ！

あ番地

アゲイン

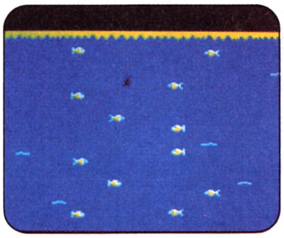
●エニックス
●FM−7/NEW7、PC−8801/mkII
●5D(5800円)
▼アドベンチャー＝7つのビッグサクセスを成就させ、聖霊の仲間入りを果たそう！RP・S(ロールプレイシミュレーション)・パズルも楽しめる

AZTEC



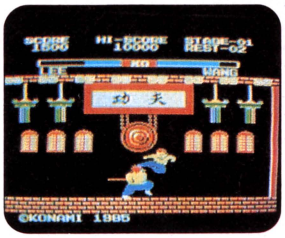
●コンプティーク
●FM−7/NEW7/77/8 ●3・5D/5D(各6800円)
▼アドベンチャー＝探検隊のキミの前には数多くの怪物が立ちふさがる。武器はどこだ！ アップルの移植版。

アリーキャッツ



●コトブキ・レイゾン事業部
●PC−8801/mkII、IBM−JX ●3・5D/5D(各6800円)
▼アクション＝野良猫フレッディーは、洗濯物の上を走り回るネズミを食べようと…。フリシアにも会えるかな。

イー・アル・カンフー



●コナミ
●MSX
●ROM(4800円)
▼アクション＝李(リー)は中国全土で悪業を重ねるチャーハン一族撲滅(ぼくめつ)のため、得意のカンフーで立ち向かう。棒・火炎・鎖(くさり)・手裏剣(しゅりけん)の使い手が！

WORRY

●マイクロキャビン
●X1 ●T(3800円)
▼アドベンチャー＝ミステリーハウス〝WORRY(ウォーリー)〟の冒険に、キミの心臓は耐えていけるかな？ ちなみにWORRYとは、心配・苦悩という意味があります。

ヴォルガード

●デービーソフト
●MZ−1500、MSX、SI ●QD(4800円)
T(M4200円・32K/S4500円)
▼アクション＝横スクロールタイプのシューティングゲーム。アニメの技法に注目！

占いエンゼル・キューティー

●セガ
●4300円
▼ノンセクション＝四柱推命易をそのままシミュレートして、健康、仕事運(勉強運)、恋愛、相性、金運など、なんでも占う。プリントアウトももちろんOK。

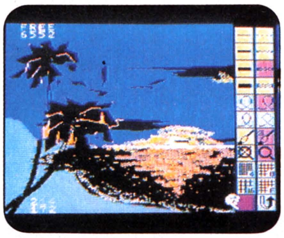
英語しりとりゲーム

●データポップ
●PC−8801/mkII/9801/E/F ●5D(9000円)8D(1万4000円)
▼ノンセクション＝英単語の何番目でしりとりをするかを登録、コンピュータの辞書にない単語で答えればキミの勝ち。辞書は98で2000語、88で1000語で、もちろんキミが登録すれば、その数もどんどん増える。

英雄伝説サーガ

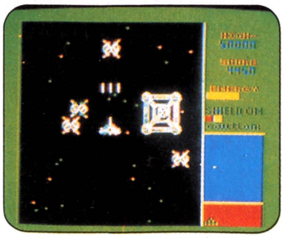
●マイクロキャビン
●FM−7/NEW7
●5D(3枚組9800円)
▼アドベンチャー＝PC系で先に発売され好評発売中のサーガが7に移植完了。キミ次第の結末、そして美しいグラフィックスがスゴイ！

EDDY II



●ソニー
●MSX
●ROM(5600円)
▼グラフィックス＝コンピュータで自由にデザインして絵が描ける。色は120色、メニューは78種類、もちろんBASICでセーブ可能。

Eformn



●システムソフト
●PC−6001(32K)/mkII/mkIISR/6601/SR ●T(4000円)、3・5D(5000円)
▼アクション＝CRT上に表現された宇宙空間の奥行きに感動してほしい！

シルクロード横断クイズ

●データポップ
●PC-8801/mkII
●5D(9000円)
▼ノンセクション＝ゲームの要領は双六と同じで、問題に固有ポイント(1〜3)がつく。問題は300問、全問正解でキミはもう中国通！

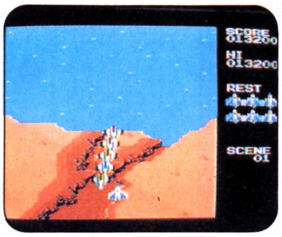
ゴーストバスターズ

●ポニカ
●MSX(32K)
●T(4800円)
▼アクション＝お正月映画が、そのままゲームになったぞ！ ストーリーをそのまま生かし、お化け撃退部隊は4つのゲームに挑戦！

F2グランプリ

●キャリーラボ
●PC-6001mkII/6601/SR/8801/mkII、9801/E/F、FM-7/NEW7/77、X1、MZ-2000/2200、IBM-JX ●T(未定)、3・5D/5D(5800円)、3・5D(J6800円)
▼アクション＝カーレースには是非欲しいコンストラクションがついて、グラフィックスも美しい。

スカイジャガー

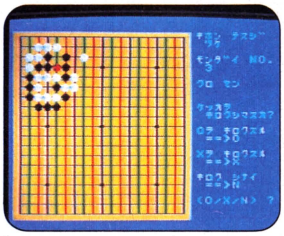


●コナミ
●MSX
●ROM(4800円)
▼アクション＝開発途上のエネルギーボールが奪われた。これを最新戦闘機スカイジャガーにセットすれば、未知のパワーを生み出すという……。

コナミのゴルフ

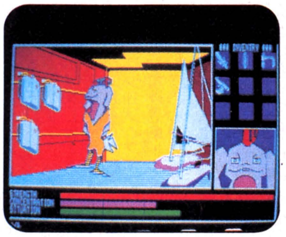
●コナミ
●MSX
●ROM(4800円)
▼アクション＝9ホール、距離3512メートル、パー36の本格的なカントリークラブ。一打ごとにキミのセンスが光るぞ！

MSX実戦囲碁



●ソニー
●MSX(32K)
●3・5D(6000円)
▼ノンセクション＝囲碁のなかで大切な"筋と形"をふまえて、棋聖・藤沢秀行が出題。1手に対して5回チャレンジ、記録もできる。

スターアーサー伝説III



●T&Eソフト
●FM-7/NEW7/77、PC-6001mkII/6601 ●T(4800円)、5D(6800円)、3・5D(未定)
▼アドベンチャー＝第3弾は"テラ4001"完結編。

コナミのベースボール

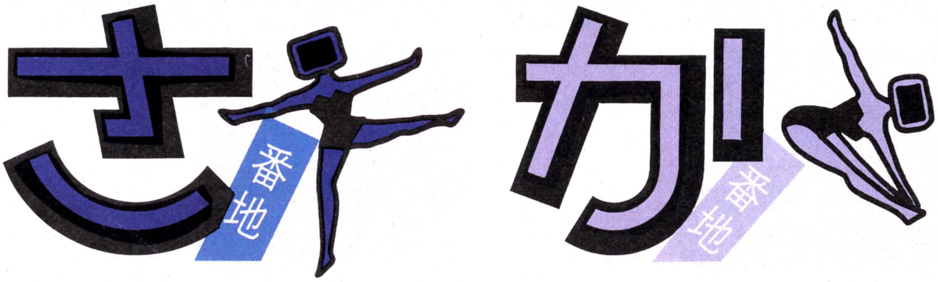
●コナミ
●MSX
●ROM(4800円)
▼アクション＝"考える野球"の醍醐味を十分楽しめるぞ。バッターの位置、バントから振り切りまでの選択、打つタイミング、自由自在。

王将

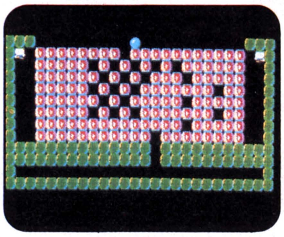
●マイクロキャビン
●MSX(32K)
●T(4000円)
▼ノンセクション＝思考回路をもったパソコン相手に対局将棋。人間対パソコンの勝負に、キミは何手で勝つことができるかな？ 対局将棋の入門編だから、初心者にも遊べるぞ。画面は上方がコンピュータ、下方が自分。もちろん途中経過をセーブすることもできる。

ストロベリーパズル

●ポニカ
●MSX(32K)
●ROM(3500円)
▼思考型＝堀ちえみの顔が16個のピースにバラバラになっちゃった！ タイプ1は1ピースずつ、タイプ2は4ピースずつ動かしてね。

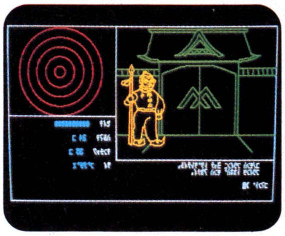


STON BALL



●MIA
●S1 ●T(3800円)
▼思考型＝『賞金総額100万円』で話題を呼んだけれど、残念ながらS1版はその締切に間に合わず……。てっぺんにある玉を下に落とすだけなんだけど……難しい！

西遊記

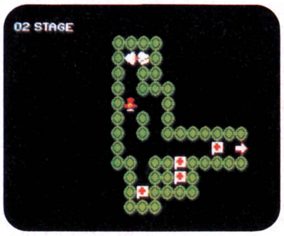


●ホットビィ
●PC-8801/mkII、FM-7、X1
●T(4500円)
▼アドベンチャー＝悟空は魔物にさらわれた三蔵法師を助けるため、単身魔の山へ向かった。RPタイプ。

カムイの剣

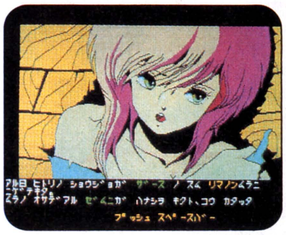
●コンプティーク
●PC-8801/mkII、FM-7/NEW7/77、X1、アップルIIe/IIc
●3・5D/5D(7800円)、T(4800円)
▼アドベンチャー＝角川映画がゲームで！(1月末予定)

頭脳4989



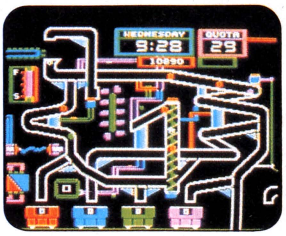
●エニックス
●PC-6001/mkII/6601/8801/mkII、FM-7/NEW7/77、X1 ●T(4800円)、5D(88版のみ6400円)
▼思考型＝50画面に仕掛けられた300種もの罠！

ザース



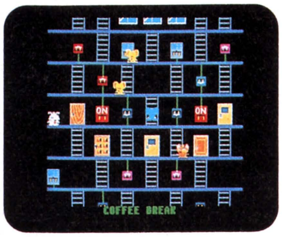
●エニックス
●PC-9801/E/F
●5D(5800円)
▼アドベンチャー＝発売と同時に人気急上昇で、ついに98版も。核攻撃のあと、地上に緑豊かな新しい世界を築くため、ザースは行動開始！

GUMBALL



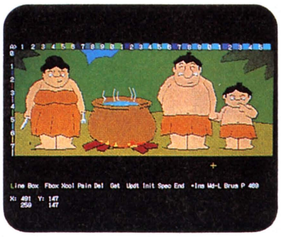
●エニックス
●PC-8801/mkII
●5D(6800円)
▼アクション＝キミはガムボール工場の社員。いろんな色のガムボールをノルマ以上の数だけ、ガムと同じトロッコに仕分けるのだ。愉快！

バイキン君のSwitch・On



●ソニー
●SMC-777/C
●3・5D(5800円)
▼アクション＝バイキン君は地下室のガードマン。ネズミたちを退治してすべての電源をスイッチオン。次の地下室へ急行だ！

TIME ZONE

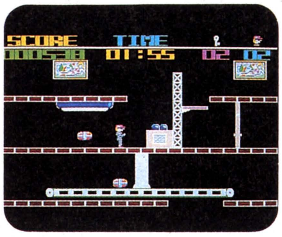


●スタークラフト
●PC-8801/mkII/9801/F、FM-7/NEW7/77/8 ●5D(8枚組一万9800円)
▼アドベンチャー＝大昔から20世紀の現代、そして4085年の未来へ旅は続く。

スペアチェンジ

●ソフトプロ
●FM-7/NEW7/77、X1 ●3・5D/5D/QD(5800円)、T(4800円)
▼アクション＝キミはゲームセンターのオーナー。マシンにたまったお金を集めて金庫に入れよう。ところが、それを邪魔するザーク。あろうことか、自分の金庫に横取りしはじめた！ さて、キミは何面クリアできるかな？

HEIST

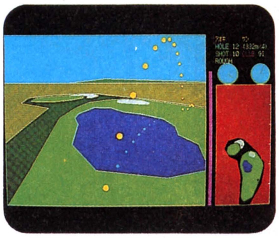


●コンプティーク
●FM-7 ●5D(6800円)
▼アクション＝1レベル16画面にある絵画をすべて盗もう。レベルは3まで、左右に走り、ジャンプし……。部屋に入る鍵も忘れないように。

ちまちま

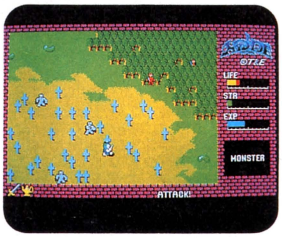
●ボーステック
●PC-9801、FM-7(2月予定)、X1/C/Dターボ ●T(4800円)、5D(6800円)
▼アクション＝墓地を舞台にカワイイ妖怪がゾロゾロ。さゆりちゃんを救って！

3Dゴルフシミュレーション。



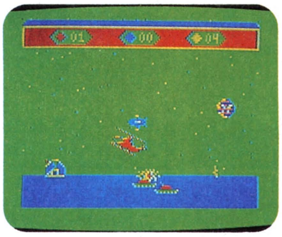
●T&Eソフト
●PC-9801F
●5D(6800円)
▼アクション＝話題の3Dゴルフが、98版にも登場。冬、雪が降ってゴルフ場へ行けないお父さんに、是非お勧め。シーズンオフはこれに限る！

HYDLYDE



●T&Eソフト
●PC-8801/mkII、X1/C ●T(4800円)、5D(6800円)
▼ロールプレイ＝フェアリーランドの3つの宝石が盗まれると、王国は退廃し悪魔が蘇生してしまった……。

チョップリフター

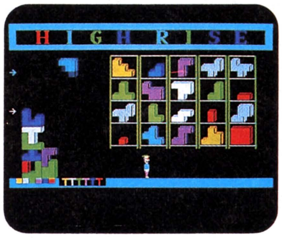


●システムソフト
●PC-6001(32K)
●T(4800円)
▼アクション＝アップルに始まりSMC(ソニー)、PC各種に移植された大ヒット作。人質64人を、敵の攻撃をかわしながら助けろ！

スワッシュバクラー

●コンプティーク
●PC-8801/mkII、FM-7/NEW7/77
●T(4800円)、3・5D/5D(6800円)
▼アクション＝アップルでは有名な冒険活劇ドラマ。フェンシングの心得なしでOK。

HIGHRISE



●コンプティーク
●PC-8801/mkII、FM-7/NEW7/77
●3・5D/5D(6800円)、T(4800円)
▼思考型アクション＝制限時間のある積木。どんどん難しくなって面白い！

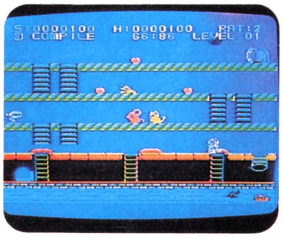
ドアドアmkII

●エニックス
●ファミリーコンピュータ
●(未定)
▼アクション＝エニックスが初めてファミコンソフトに挑戦。第1弾はロングセラーを続けるドアドア。発売が楽しみ！(予定)

センジョー

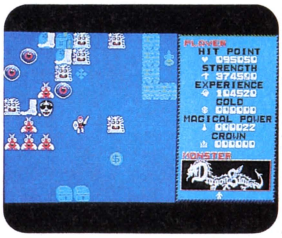
●ソニー
●MSX
●ROM(4000円)
▼アクション＝アーケードゲームの移植版。UFOが空を飛び、地上の戦車からは超音波攻撃が……。戦場は炎の惑星から氷の惑星へ。

ハッスルチューミー



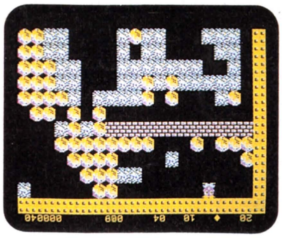
●セガ
●4300円
▼アクション＝キャラクターのねずみの名前はチューミー君。彼をコントロールしてエサをとり、時間内に巣に持ち帰る。女性向きのかわいいキャラクターで操作も簡単。

ドラゴンスレイヤー



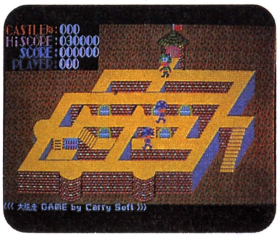
●日本ファルコム
●X1 ●T(4800円)、3・5D/5D(7200円)
▼ロールプレイ＝アクションゲームとのクロスオーバー。モンスターをやっつけ、ドラゴンを倒し、キミが手にするものは!?(予定)

チャンピオンBOULDER DASH



●コンプティーク
●PC-8801/mkII/9801、FM-7/NEW7/77/8、X1 ●T(4800円)、3・5D/5D(6800円)
▼アクション＝散らばっているダイヤを集めて悩もう！

大脱走

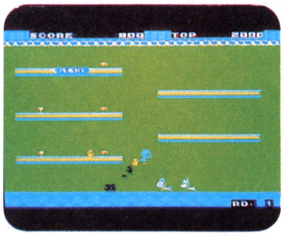


●キャリーラボ
●PC-6001mkII/6601/SR/8801/mkII/9801/E/F、FM-7/NEW7/77、X1、MZ-2000/2200、IBM-JX
●T(4200円)、5D(6400円)/J6800円)

リングの上は大さわぎ

●日本ソフトバンク
●FM-7/NEW7/77
●T(3200円)
▼アクション＝キミはレスラーになりきって日ごろ味わえない興奮を！ 技は8つ、キーをたたく回数は最高9回。"Oh!FM"誌で人気爆発。

フリッキー



●セガ
●4300円
▼アクション＝セガの人気アーケードゲームの移植版。小鳥のフリッキーはドラ猫の意地悪をかわし、テラスのヒヨコを家につれ戻さなければ。反撃だってもちろんできるぞ。

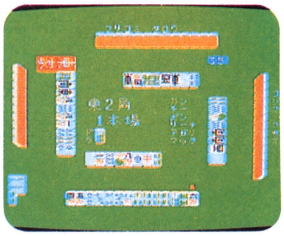
飛車

●キャリーラボ
●PC-6001mkII/6601/8801/mkII/9801/E/F、FM-7/NEW7/77、IBM-JX2/3/4 ●T(4200円)、5D(6400円)、3・5D(J6800円)
▼ノンセクション＝人間対コンピュータの1対1の勝負で、コンピュータの強さは対戦内容によってかなり違う。実力5級以上でチャレンジ。

レインボーウォーカー

●コトブキ・レイゾン事業部
●PC-8801/mkII、IBM-JX ●3・5D/5D(6800円)
▼アクション＝セドリックが歩いた跡は虹色に輝いて、完成すると橋になる。だけど流れ星や悪魔が邪魔をする。

ホーム麻雀

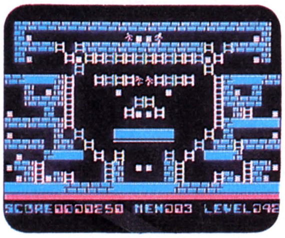


●セガ
●4800円
▼ノンセクション＝1人または2人対コンピュータでプレイ。つまりコンピュータと1対1または1対3、友達と2人で2対2でできる。人対人がジャドーボードで実現！

ピーピングスキャンダル

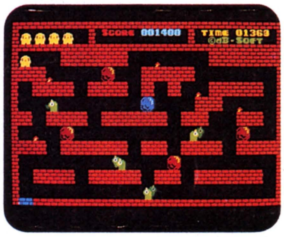
●ボーステック
●PC-8801/mkII/9801/E/F
●5D(6500円)
▼思考型＝パズルを解いて女性のヌードを楽しむ。詳しいことは一切触れられない、内緒のソフト。

ロードランナー



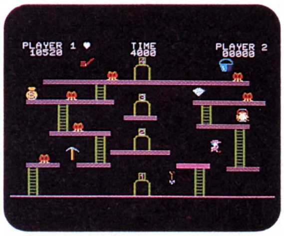
●ソニー
●MSX
●ROM(5900円)
▼思考型アクション＝76画面、スピードは5段階に変えられる。話題の1本がMSXでも楽しめるようになった。金塊を拾え！

フラッピー



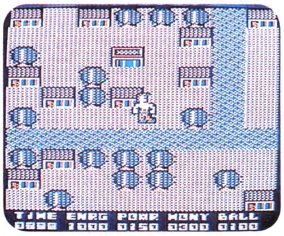
●デービーソフト
●MSX(16K)、IBM-JX ●ROM(5800円)、3・5D(7800円)
▼思考型アクション＝MSX版は多少上級者向けで100画面でバージョンアップ、JX版は200画面。

マイナー2049



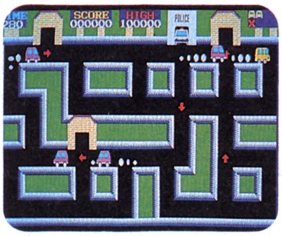
●コンプティーク
●X1/C/D ●T(4800円)、QD(6800円)
▼アクション＝RPの要素も十分。ステーション10までの強者、罠に耐えておたずね者ユコン・ヨハンを捕まえてくれ！

ブルータス



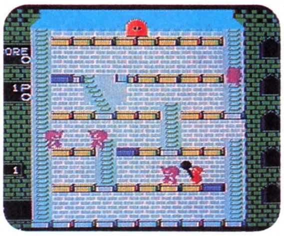
●ホットビィ
●PC-6001/mkII
●T(3800円)
▼ロールプレイ＝この迷路世界で、果たしてブルータスの前にゴールは見つかるか!? 8方向スクロールでコンストラクション付き。

ONE WAY TRAP



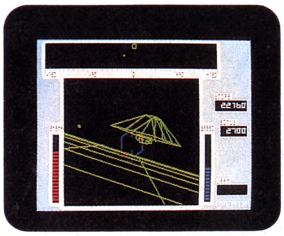
●ホットビィ
●PC-8801/mkII、MZ-2200、X1
●T(3800円)
▼思考型アクション＝迷い込んだ一方通行の街。追いすがる車を全部ガレージの中に入れてくれ！

ミスターDo vs ユニコーンズ

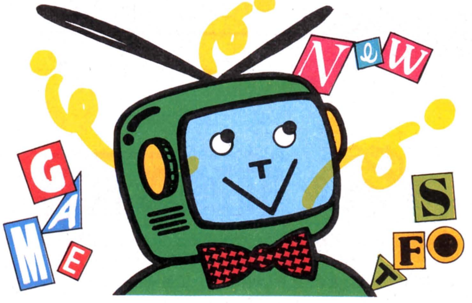


●ソニー
●MSX
●ROM(4500円)
▼アクション＝陽気なピエロ、ミスター・Doはいたずらユニコーンをパワーハンマーで退治する。スリリングなメルヘンの世界

ブルーフォックス



●エニックス
●FM-7/NEW7/77
●T(4800円)
▼アクション＝地上戦・空中戦キャラクター合わせて十余機というぜいたく品。360度マルチスクリーン、メーターなどシミュレート感覚で！



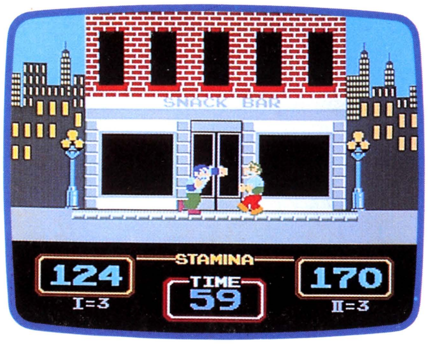
PRITON

●ホットビィ
●PC-8001mkII/8801/mkII
●T(3800円)
▼アクション＝倒した相手がよみがえり、ゾンビとして王子プリトンを襲う。64面、コンストラクション付き。

PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD.
UNDER LICENSE FROM
BRODERBUND SOFTWARE, INC.
教えたくないけど、
教えちゃう。
これが、ロードランナー、ナッツ&ミルク、四人打ちマージャンの必勝法だ。
キミも、ベーシックが使いこなせる。
楽しいゲームプログラムが、なんと10作もついてるよ。
任天堂の
ファミリーコンピュータ™
ファミリーベーシック™
がわかる本
ドキドキ
新登場!!
ゲームで遊んでるだけじゃ、物足りない。そんな進んだキミへ、お待たせの一冊。その名もズバリ、「任天堂のファミリーコンピュータ・ファミリーベーシックがわかる本」。とにかく、ベーシックが楽しくわかっちゃう!しかも、付録に、カニトリゲーム・算数ごっこ・ピンポンなど、10作のゲームプログラムがついている!さあ、キミも、これでお勉強して、あこがれのミヨちゃんに尊敬されちゃおう。
定価
1,980円
今すぐ、有名百貨店・玩具店・書店へ、走れ。
少年メディア
BOY'S MEDIA
ハドソン出版局
少年メディア電話相談室 ☎(03)237-7784
ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
この面白さは、教えられない。
ロードランナー
ナッツ&ミルク
有名百貨店・玩具店で買ってほしいな。
各4,500円
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

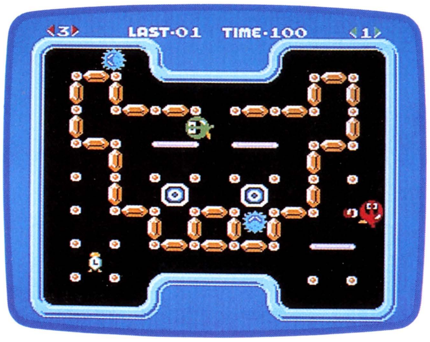
ファミリーコンピュータ™

新カセット（希望小売価格 各4,500円）続々登場!!



HVC-UC **アーバンチャンピオン**

路上でボクシング!! スリリングなファイトあふれるゲームです。

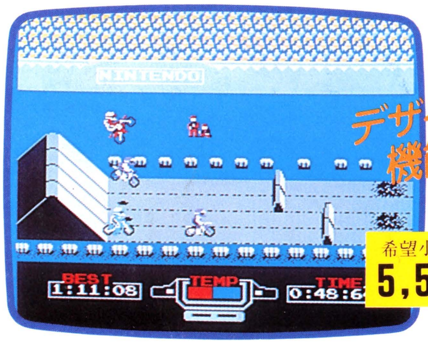


HVC-CL **クルクルランド**

棒につかまるとクルクルまわり手を放すとその方向に飛んで行きます。オジャマ虫が隠したBARを時間内に捜します。

HVC-BF **バルーンファイト**

風船につかまり空中に舞い昇り相手の風船を割って落とします。下には怪魚が大きな口を開けて待っています。



デザイン機能付き

希望小売価格 **5,500円**

HVC-EB **エキサイトバイク**

エキサイティングなモトクロスレース!!スーパーモトクロッサーをうまく操作しエキサイトバイクの栄光のウィナーを目差そう!!

ファミリーコンピュータ本体 希望小売価格 **14,800円**

発売中のカセット

MODEL	ゲーム名	MODEL	ゲーム名	MODEL	ゲーム名
HVC-DK	ドンキーコング	HVC-EN	ポパイの英語遊び	HVC-DH	光線銃シリーズ ダックハント
HVC-JR	ドンキーコングJR.	HVC-BA	ベースボール	HVC-HA	光線銃シリーズ ホーガンズアレイ
HVC-PP	ポ パ イ	HVC-TE	テ ニ ス	HVC-DT	ドンキーコング3
HVC-MA	マリオブラザーズ	HVC-PN	ピンボール	HVC-DD	デビルワールド
HVC-MJ	麻　雀	HVC-GF	ゴ ル フ	HVC-FJ	4人打ち麻雀
HVC-GO	五目ならべ	HVC-WG	光線銃シリーズ ワイルドガンマン	HVC-FR	F1レース
HVC-CA	ドンキーコングJR.の算数遊び				

任天堂株式会社

Beep
1985 2号
ビープ 2月号
昭和60年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻2号通巻2号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・田鎖洋治郎
発行(株)日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03・261・4095
定価360円

雑誌 17659—2 Printed in Japan